特别企划：攻守之计——从《X·Y》解读《口袋》的保守与创新
专题企划：口袋妖怪十七年（12）——第四世代帷幕正式拉开
制作人频道：首藤刚志谈《口袋妖怪》
抽奖活动继续进行

口袋玩家

POKéMON

VOL.68



《口袋玩家》68辑

幸运大抽奖

一等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（大）



快乐蛋抱枕玩偶 1名

二等奖

口袋妖怪毛绒玩偶（中）



锯齿耳皮丘 1名



叶精灵 1名

三等奖

口袋妖怪毛绒挂偶



皮卡丘 1名



废箱怪 1名

幸运奖

口袋妖怪毛绒玩偶（北美）



猛火猴 1名



三蜜蜂 1名



铃铃铛 1名

参与方式

只要在2013年9月20日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在70辑公布。

《口袋玩家》66辑中奖名单

一等奖：1名 口袋妖怪毛绒玩偶（大）

广州市 郭俊一



二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

上海市 倪正

吉林市 金霄

三等奖：2名

口袋妖怪毛绒玩偶

南昌市 龚心怡

上海市 吕昊

幸运奖：3名

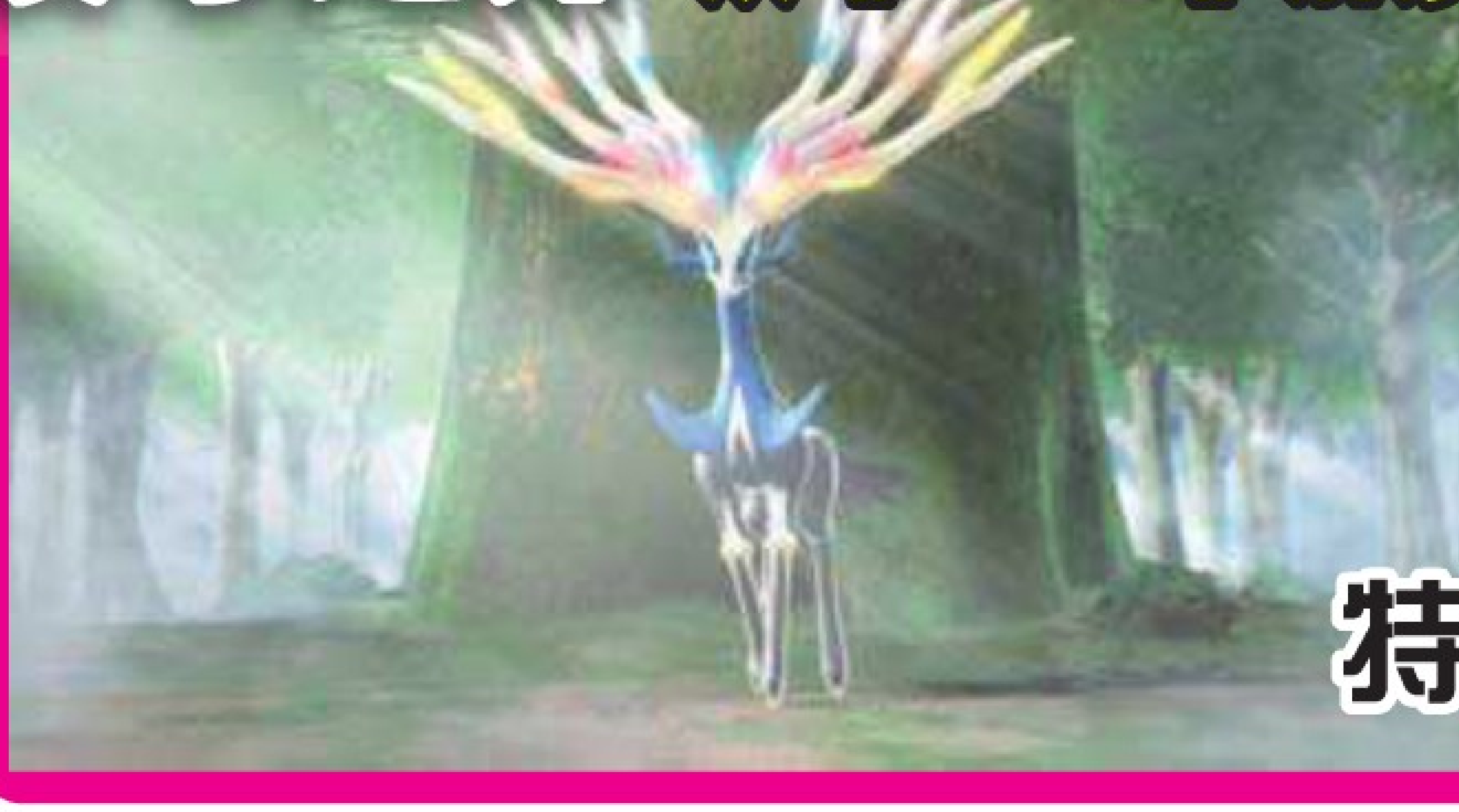
口袋妖怪毛绒玩偶（北美）

大连市 刘昊

唐山市 任茉菲

汕头市 施宋洁

攻守之计 从《X·Y》解读《口袋》的保守与创新



通过《X·Y》陆续放出的消息，解读整个系列在保守和创新上的攻守平衡。

特别企划 P037

首藤刚志谈《口袋妖怪》

本辑开始连载已故的第一部《口袋妖怪》动画首席编剧、皮卡丘之父首藤刚志生前对《口袋妖怪》的评述。

制作人频道 P013





口袋妖怪十七年（12）第四世代帷幕正式拉开

补完了前三个世代的动画，这辑开始回归游戏的介绍，本辑回顾第四世代的开篇《钻石·珍珠》。

专题企划 P070



口袋妖怪详尽分析 P142

——未进化精灵专题（6）

这辑带来的是地忍虫、磁鼻、小哥特拉、圆顶骆驼、大颚蚁、青绵鸟完全未进化过的小精灵。

研究所



口袋玩家



VOL.68目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 13

游戏前哨站

口袋妖怪 X・Y 22

特别企划

攻守之计——从《X・Y》解读《口袋》的保守与创新 37

专题企划

口袋妖怪原型探析——德科罗拉群岛的一些精灵 59

口袋妖怪十七年（12）——第四世代帷幕正式拉开 70

口袋漫画

《神奇宝贝特别篇》四十卷简介（中） 86

PM海贼团——大家的口袋妖怪大乱斗 启动篇 88

口袋妖怪DP物语 93

全彩口袋妖怪四格漫画 108

Pokemew——进击的黑街 118

口袋周边

万代Pokemon Palmo《黑・白》双神模型评测 137

研究所

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（6） 145

《口袋妖怪 黑2・白2》战术系统探究Vol.13 168

精灵中心

精灵中心 174

口袋画廊

口袋画廊 180

CONTENTS

秘密基地 182

口袋自由谈

躺在我的衣柜 186

常磐森林 190

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——风暴篇2 194

口袋小说

海盗之王（5） 201

圈圈熊酒吧——冰海大帝（4） 213

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录





一、《口袋妖怪 X・Y》预告片（3）

二、宠物小精灵BW（第二季）

130.洛托姆VS大木博士！

131.德科罗拉群岛的海贼王！

132.小智与巴大蝴！直到再会的那天！

129.小智与艾莉丝绝交？离别的直道！

三、宠物小精灵AG

6.火箭队！以疯狂乱抓来告别！

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——《口袋玩家》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《口袋玩家》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

口袋新闻站

文／007 编／马修

活动 东京口袋中心即将举行“七夕祭”活动

口袋妖怪中心宣布，一年一度的七夕节庆祝活动“口袋妖怪七夕祭”将于8月1日～8月8日期间在口袋妖怪中心东京店举行。在今年的“七夕祭”上，东京口袋妖怪中心将在活动现场放置多个由649种口袋妖怪图案所组成的大型七夕竹装饰品，玩家们可以在七夕短册上写上自己的心愿后把短册挂在上面，这也是日本人过七夕节时的一大传统。在活动举行的一个多星期里，每天还会有工作人员扮成皮卡丘、藤叶蛇等口袋妖怪的模样来到现场同玩家们合影。另外。从8月中旬开始，在口袋妖怪中心内还将向所有到场玩家们的游戏卡带中免费派发特别纪念版的吉拉齐。









电影 2013年剧场版原声音乐集发售日公布

2013年剧场版动画《神速的盖努塞克特　超梦觉醒》的原声音乐集于7月31日发售。此次将分为普通版和初回限定版两个版本上市，初回限定版除了包含有普通版的音乐CD之外，还另外附带花絮DVD一张。



活动 箱根小涌园温泉乐园举办口袋主题活动



同样在7月13日，另一场由口袋妖怪官方联合箱根小涌园温泉乐园共同策划的大型活动“口袋妖怪夏日聚会 in 箱根小涌园温泉乐园”也正式拉开了序幕。在本次活动中，玩家们可以参加“口袋妖怪摄影会”以及“口袋妖怪儿童嘉年华”等众多有趣的小节目，口袋妖怪中心也在这里开设了临时专柜供大家挑选各种周边商品。而“口袋妖怪浪花飞溅”则是本次“夏日聚会”活动中最大的重头戏，在这一游戏里，玩家们可以来到沙滩边参加解谜冒险游戏，从而揭开神秘的石盘的秘密。最终顺利完成该冒险活动的玩家还可以获得由官方送出的精美奖品。





活动 拯救游乐园！大型口袋主题解谜活动展开

7月13日，由口袋妖怪官方与SCRAP活动策划公司以及读卖新闻集团旗下的读卖游乐园共同打造的名为“从神速的盖努塞克特手中拯救游园地”的大型解谜活动已经在位于东京稻城的读卖游乐园内正式展开。据悉，本次活动是为了纪念剧场版《神速的盖努塞克特　超梦觉醒》的上映而特别举行的，游戏的故事背景设定为：某一天，热闹的游乐园里突然有红色的流星坠落，这颗流星的正体正是拥有超快速度的红色盖努塞克特，而玩家们的任务就是要把分布在游乐园各地的谜题一一解开，从而唤醒沉睡中的超梦，最终同超梦一起将游乐园从盖努塞克特手中解救出来。本次活动将持续至9月1日结束。



游戏 最后的BW之战，“2013 Global Showdown”大赛即将开幕

在7月26日～7月29日期间，名为“2013 Global Showdown”的Wi-Fi对战大赛如火如荼地拉开。本次网络赛的规则同以往的比赛一样，需要事前到PGL网站内报名才可参赛，报名的时间为7月19日～7月25日，官方指定使用的游戏版本为《口袋妖怪 黑2·白2》，对战规则采用单独战的方式进行。从这次比赛所使用的名称“Showdown（摊牌、决战）”我们可以看出，这将是BW世代的最后一场官方网络赛了。当然，旧的结束也意味着新的开始，本次大赛结束后，所有参赛的选手们也有机会参加预定在今年10月以后举办的《口袋妖怪 X·Y》的对战测试大会。





活动 横滨口袋中心举行“T恤节”活动

8月3日～9月1日，口袋妖怪中心横滨店每年一度的“口袋妖怪T恤节”即将在其店铺内举行。同往年的规则一样，玩家们凡是在活动期间穿上任意一件口袋妖怪相关主题的T恤来到中心，就可以免费向工作人员们索取礼物一份。今年横滨口袋中心所送出的礼物为一套原创图案的透明文件夹，另外在购买商品时还可享受5%的优惠额度。



活动 “口袋妖怪夏日祭”7月持续进行中

一年一度的“口袋妖怪夏日祭”7月期间依然在日本各地的大型商场内持续进行中，各地的商场也推出了口袋妖怪摄影会、口袋妖怪舞台秀、宾果游戏大会、伊布伙伴们的欢乐聚会、电鲶鱼垂钓大赛等丰富的节目来吸引玩家们参与。各家商场具体的“夏日祭”活动举办时间分别为：7月18日～7月23日在鸟取市的鸟取大丸店举行，7月13日～7月15日在常滑市的中部国际机场举行，7月13日～8月18日在福冈市的博多City举行，7月13日～7月28日在仙台市的MOVIX仙台举行，7月13日～8月2日在鸿巢市的鸿巢电影院举行，7月31日～8月5日在大阪市的大丸梅田店举行，8月1日～8月6日在水户市的水户京成百货店举行。







游戏 PGL梦世界玩偶7月新款式公开



PGL网站的梦世界玩偶下载活动在7月份持续进行，本月所发放的玩偶为盖努塞克特的造型，7月13日～8月31日期间，玩家们可以登录PGL内进行领取。

游戏 《口袋妖怪 X·Y》预约活动即将开始





7月中旬，口袋妖怪官方网站上更新了每月一次的《口袋妖怪　X · Y》的最新情报。此次所更新的新消息包括新精灵、新博士、新道馆主、新反面团体等内容。另外口袋官方还公布了《口袋妖怪 X · Y》即将于8月10日开始接受预定的消息。这次的游戏预约特典为《X · Y》两版本的主题神兽造型的“口袋模型”系列拼装玩具，从8月10日起，玩家们可以前往Aeon永旺、玩具反斗城、Apita、Piago、伊藤洋华堂、平和堂、7–11便利店等商店内进行预约。而如果玩家们在口袋妖怪中心进行预约的话，除了可以获得拼装模型外，也可以额外得到一套A4尺寸的透明文件夹作为赠品，并且同时预定了两个游戏版本的玩家还可以获得第3种特典——附带有设定资料、试听音乐、开发秘闻以及游戏插画的纪念册一本。

周边 新款绒毛玩具口袋中心内发售



7月13日，一套以可爱的伊布及其进化型为主题的绒毛玩具“伊布家族坐姿系列”在各大口袋妖怪中心内发售。

活动 口袋手机官网推出“夏日特集”





从7月1日开始，口袋妖怪官方手机网站“口袋妖怪广场”内的主题特集变更为全新的“夏日特集”，玩家们现在只要登录到手机网站就可以把许多有关夏季的主题待机壁纸和邮件表情下载到自己的手机中去，以后在给朋友们发送夏日问候短信时就可以用到了。

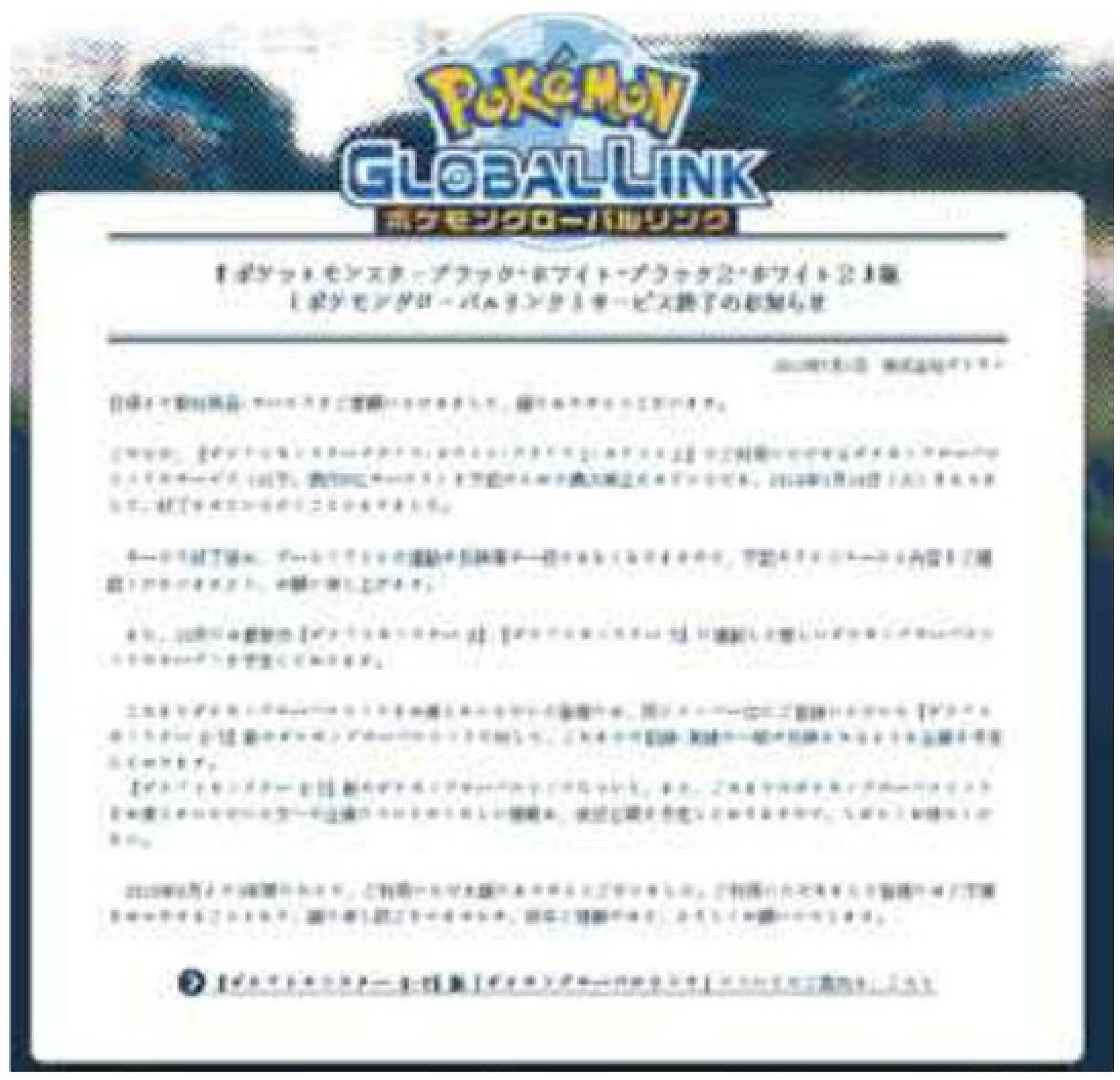
周边 口袋主题的苹果主机保护壳上市

一套全新的口袋主题的苹果系列主机保护壳从6月29日开始在日本各地的口袋妖怪中心内上市了。这套保护壳有对应于iPhone 5、iPad、iPad mini等主机的多种尺寸和款式可供选择，保护壳背部的插图有的是帅气的超梦，有的是可爱的伊布和皮卡丘，还有的图案采用了正方形的连续点阵图形式，玩家们可以在其中任意挑选自己喜欢的款式进行搭配。






游戏 《BW》版PGL网站即将停止运营



7月1日，口袋妖怪官方在其官网上发布了即将停止运营《BW》版PGL（口袋妖怪全球连接）网站的消息。PGL自2010年9月开设以来，陪伴玩家们度过了差不多3年的欢乐时光，其间的游戏版本也经历了从《口袋妖怪 黑·白》到《口袋妖怪 黑2·白2》的过渡。随着3DS平台的最新作《口袋妖怪 X·Y》的即将发售，《BW》版的PGL也将在今年10月以后升级为全新的《X·Y》版的PGL，而《口袋妖怪 黑2·白2》中的众多联网项目，包括C装置皮肤、图鉴皮肤、音乐剧道具等内容都将在10月1日以后陆续关闭。不过玩家们以前在PGL内所使用的会员ID还是可以继续对应新版PGL的，在10月1日以后大家如果还有什么内容没有联动到自己的游戏内的话，一定要抓紧时间操作哦。

游戏 《口袋妖怪 Tretta for 3DS》开放预约

口袋妖怪官方宣布，口袋主题圆牌街机游戏《口袋妖怪Tretta》的配套3DS游戏《口袋妖怪 Tretta for 3DS》将从7月27日开始在各地的口袋妖怪中心内接受预约。

卡片 使用世界第一的卡组，口袋世界大赛冠军卡组体验活动即将举行

口袋妖怪官方近日宣布，从9月1日起，在东京、大阪、横滨、名古屋、福冈、札幌、东北等地的口袋妖怪中心内将轮流举行多场特别的口袋妖怪世界锦标赛卡片赛冠军卡组的体验活动。今年的“口袋妖怪世界锦标赛2013”将于8月份在加拿大的温哥华举行，等到比赛结束以后，官方就会把冠军在决赛时所使用的卡组内的卡片一一记录下来，然后把完全一样的搭配交给其他玩家使用。如果体验者们可以用这套卡组战胜口袋中心的工作人员的话，就可以获得一套限量版卡片套装作为胜利奖的奖品。



动画 TV动画新系列10月预定登场

3DS版的口袋妖怪新游戏就要发售了，而一向与游戏版相配套的TV版动画也即将进行更新换代。目前在口袋妖怪的官方网站以及东京电视台的官方网站上都已经发布了口袋TV动画新系列的消息。新动画的的名称为《口袋妖怪　XY》，该节目将从10月17日开始接档《口袋妖怪　最佳祝愿》，小智的冒险舞台也将转移到全新的卡洛斯地区去。







周边 "口袋妖怪杯面"更换剧场版主题新包装



从6月24日开始，由日本三洋食品公司所推出的"口袋妖怪杯面"更换了2013年剧场版主题的新包装。三洋公司的"口袋妖怪杯面"分为酱油味和海鲜味两种口味，两款产品的包装也分别采用了剧场版正片《神速的盖努塞克特　超梦觉醒》以及剧场版短篇《皮卡丘与伊布　朋友们》的插图来进行搭配。另外在每份杯面的包装内还随机附送一款剧场版主题的贴纸，全套共有20种。

活动 札幌市交通公司举办地铁邮戳拉力赛活动



札幌市交通公司宣布，由该企业联合口袋妖怪官方所举办的"札幌市地下铁口袋妖怪邮戳拉力赛2013"将在7月27日～8月18日期间正式开幕。本次拉力赛中各站点所使用的邮戳的图案是以今年的剧场版短篇《皮卡丘与伊布　朋友们》中登场的众多伊布家族的可爱精灵们的造型进行设计的，参与者们在收集到足够数量的邮戳后就可以到札幌口袋中心去进行礼物的兑换了。每个人除了都可以获得一套口袋主题的原创贴纸作为奖励外，还可以再抽一次奖，有机会赢得原创笔记本、《口袋妖怪　X·Y》游戏软件等丰富奖品。地铁邮戳拉力赛或者铁道邮戳拉力赛活动是日本各家铁路公司在每年暑假都会定期举办的活动，相信在札幌市举行了该活动之后，其他地区的铁路公司也会陆续开展起自家线路内的类似活动的。

卡片 剧场版纪念卡包7月发售



附带有珍贵的盖努塞克特限定闪光卡片的剧场版《神速的盖努塞克特　超梦觉醒》的纪念版卡包《电影公开纪念　盖努塞克特套装》从7月13日开始正式在日本上市了，玩家们除了可以在口袋妖怪中心内找到这套商品外，也可以在各地的电影院内进行购买。

周边 迷你精灵球装口袋玩偶发售

从7月13日起，一套迷你尺寸的口袋妖怪玩偶在口袋妖怪中心内发售。这套玩偶的个头只有小小的几厘米，显得十分精巧，并且每个玩偶都装在一个配套的大精灵球内，全套商品共有12种款式。





游戏 《口袋妖怪 X·Y》限定3DS公布

口袋妖怪官方每次在《口袋妖怪》的正统系列游戏发售之前都会发售口袋主题的限定主机作为纪念，《口袋妖怪 X·Y》同样也不例外。这次官方所公布的限定3DS LL主机分为蓝色款和金色款两种，每款主机又分为X版和Y版两个版本，其中X版内置有《口袋妖怪 X》的下载版游戏，Y版内置有《口袋妖怪 Y》的下载版游戏，玩家可根据自己的喜好进行选择。另外，两款主机的销售地点也有所不同，金色款的主机是在口袋妖怪中心以及日本亚马逊的“口袋妖怪商店”内进行销售的，而蓝色款则可以在日本各地的伊藤洋华堂、平和堂、玩具反斗城等授权商店内买到。





周边 7-11推出“口袋妖怪便当”订购活动

日本7-11连锁便利店从7月中旬开始推出了“口袋妖怪便当”的订购活动。该便当套装内除了有好吃的料理之外，精美的餐盒和水壶也是它的一大卖点，吃完以后也可以继续循环使用。



周边 口袋妖怪主题钥匙扣发售

7月13日，多款口袋妖怪主题的钥匙扣在口袋中心内发售，其材质有塑料型、绒布型和金属型等，而精灵的造型则可分为皮卡丘、伊布等的可爱系以及超梦、喷火龙等的帅气系两类。







周边 口袋中心发售剧场版主题T恤

从7月13日开始，一套以剧场版《神速的盖努塞克特　超梦觉醒》中的两大主角盖努塞克特以及超梦新形态对战场景为主题的T恤在口袋妖怪中心内发售。



游戏 《超级口袋妖怪大乱斗U》北美版、欧洲版发售日公布

Wii　U游戏《超级口袋妖怪大乱斗U》的北美版和欧洲版发售时间已经确定，北美版将于8月29日发售，欧洲版将于8月15日发售。



书籍 小学馆推出剧场版《神速的盖努塞克特 超梦觉醒》同名小说

小学馆出版公司宣布，剧场版《神速的盖努塞克特　超梦觉醒》的同名小说版将于8月7日在日本发行，该书的作者同样为剧场版的编剧园田英树。



首藤刚志 谈《口袋妖怪》

首藤刚志（1949年8月18日～2010年10月30日），日本福冈出身，文学小说家、编剧、曾担任多部著名动漫，如《战国魔神》、《小俏妞》、《机动战舰抚子》的编剧。曾担任第一部《口袋妖怪》动画的首席编剧并主持创作了《口袋妖怪》电影版的前三部，因此也被誉为皮卡丘之父。下文出自首藤刚志的专栏连载，一起来看看首藤先生的编剧视点下的《口袋妖怪》吧。

文/首藤刚志 译/kuma

第1回 在谈及《口袋妖怪》之前

我当时（担任《口袋妖怪》编剧前）虽属于“无业游民”，但手头上还是有几部要写的小说和舞台剧，不过这些小说和舞台剧都没有明确的截稿期限。在这种状态持续了大约两周左右的时候，某日《小俏妞》的监督汤山邦彦打电话问我说：“你忙吗？”我回答道：“还挺闲的。”他听后说：“若是这样的话，有个好工作要拜托你。”



▲悼念书封面上的首藤刚志，也是公开的为数不多的首藤刚志近照之一。

两天后，一位我从未听过名字的动画公司的制作人打来电话说：“有个想要系列化的动画，找个时间一起商量一下吧。”

“是什么样的动画呢？”

“游戏改编的动画。”

当时电话里的对话就是如此简单。

貌似我当时就已经被汤山邦彦推荐给了这个系列动画的制作方。

这部动画就是已经持续播放了11年（该段文字写在2008年）的《口袋妖怪》，就连现在这部动画也能在电视上或者电影院里看到。我所参与制作的动画中播放时间最长的是持续放映了13年的动画《漫画开始的故事》。目前看来，《口袋妖怪》恐怕会成为破记录的大热之作。

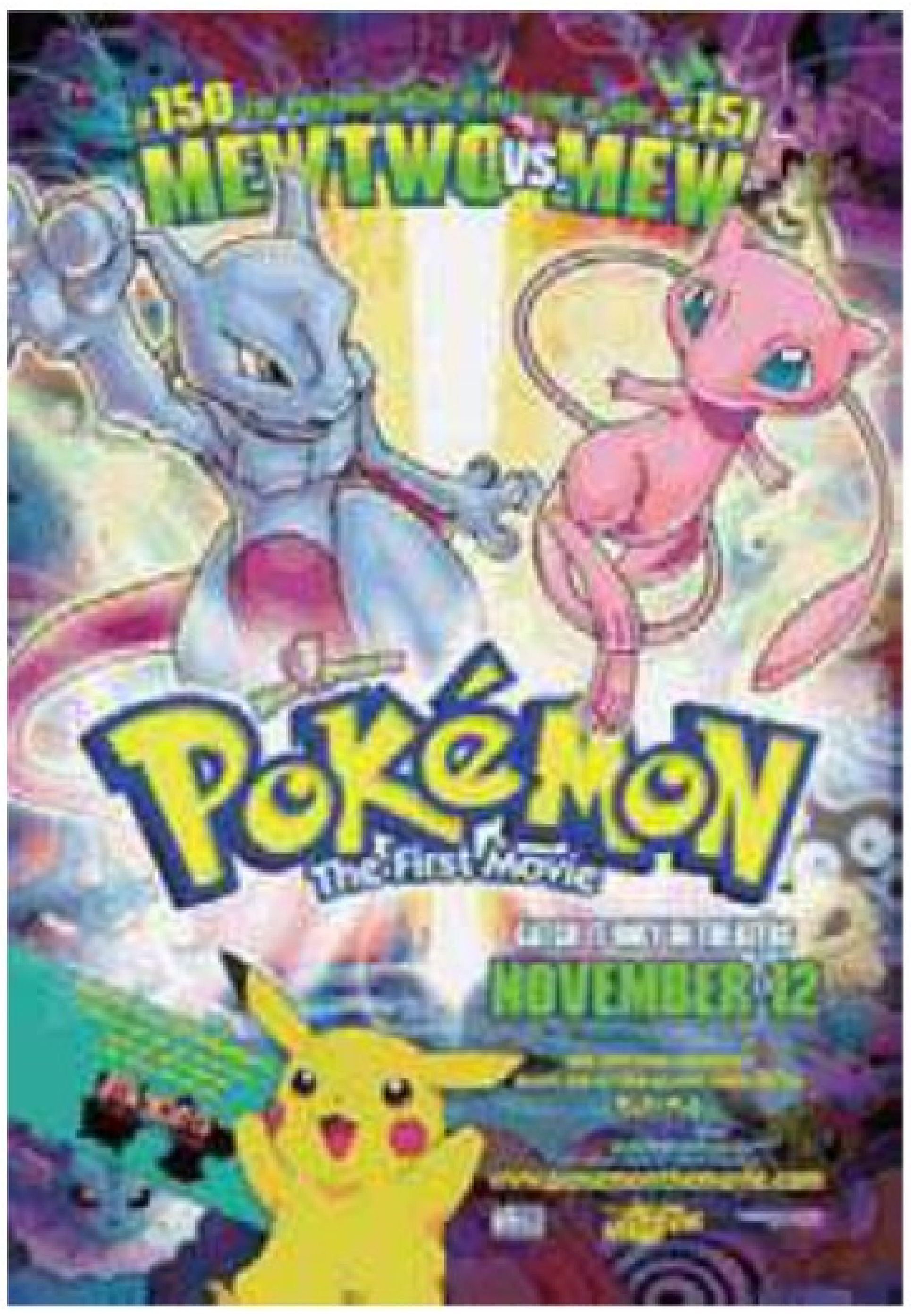
从《口袋妖怪》在电视上播放以来，我就一直负责剧本的编写。大概一年后，我还参与了第一部到第三部《口袋妖怪》电影版的制作。从《口袋妖怪》的系列制作班底中卸任后也陆续写过几集TV动画剧本，因此在那4年中我与《口袋妖怪》也算或多或少保持了一点联系。

至此，关于《口袋妖怪》的内容其实就差不多了。

本想就此停笔，但当我想继续写一些关于其他作品的形形色色的事情之时，就开始反问自己：难道关于《口袋妖怪》我能写的真的就只有这点吗？由于有很多过

于冗杂且不愿提及的事情，那么接下来就从作为此系列的制作成员以及编剧的角度出发，写点我所经历过并且了解的事情吧。

事实上，谈论《口袋妖怪》（以下简称《口袋》）对我来说是件十分困难的事情。《口袋》在播出不过一两年的时间里，就已经从“口袋”这一原本“袖珍”的概念定位变为了覆盖游戏、动画、周边等领域的如同“庞然大物”般的产业链。对于只知道初期动画剧本情况的我来说，要对《口袋》无所不知般地侃侃而谈基本是不可能的。并且，动画的工作人员班底从开始到现在几乎没有变过，不知道他们对于我在这里所描述的关于《口袋》的种种事迹会有怎样的感想。现今《口袋》的影响力已经遍布全世界，我也无法预见在这里所写下的事会得到怎样的反响。所以，写关于《口袋》的文章对我来说真的是无比艰难。



▲为广大口袋玩家熟悉的首藤刚志先生担任脚本的作品《超梦的逆袭》。

就我所知，日本动画业界的动画制作质量有不少是十分粗糙的，但《口袋》却是在严谨规范的体制下制作而成的作品，对于这点我觉得是非常难得的。在完善的制作体系下，剧本由于是整部动画的基础，制作部门不仅把剧本的定稿打印出来制作成书，还在每本上标了编号，发给动画相关部门的工作人员。即使是这样也没有发生类似于《口袋》的剧本内容外泄，或是剧本分镜被别人剽窃为其他作品等事故。无论日程有多紧张，动画绘制没有赶上后期录音日程之类的事也从未发生过。所以说良好的制作体系，对于动画编剧来说不是坏事。在整个制作过程中我并没有诸如薪金被拖欠、或是写好的剧本在制作时被改的乱七八糟的方面的担忧。就连二次使用过的著作权款项也有通过编剧联合会一分不落地得到支付。作为服务于此作品的编剧，我完全可以不必烦心于琐碎，专心地进行写作。

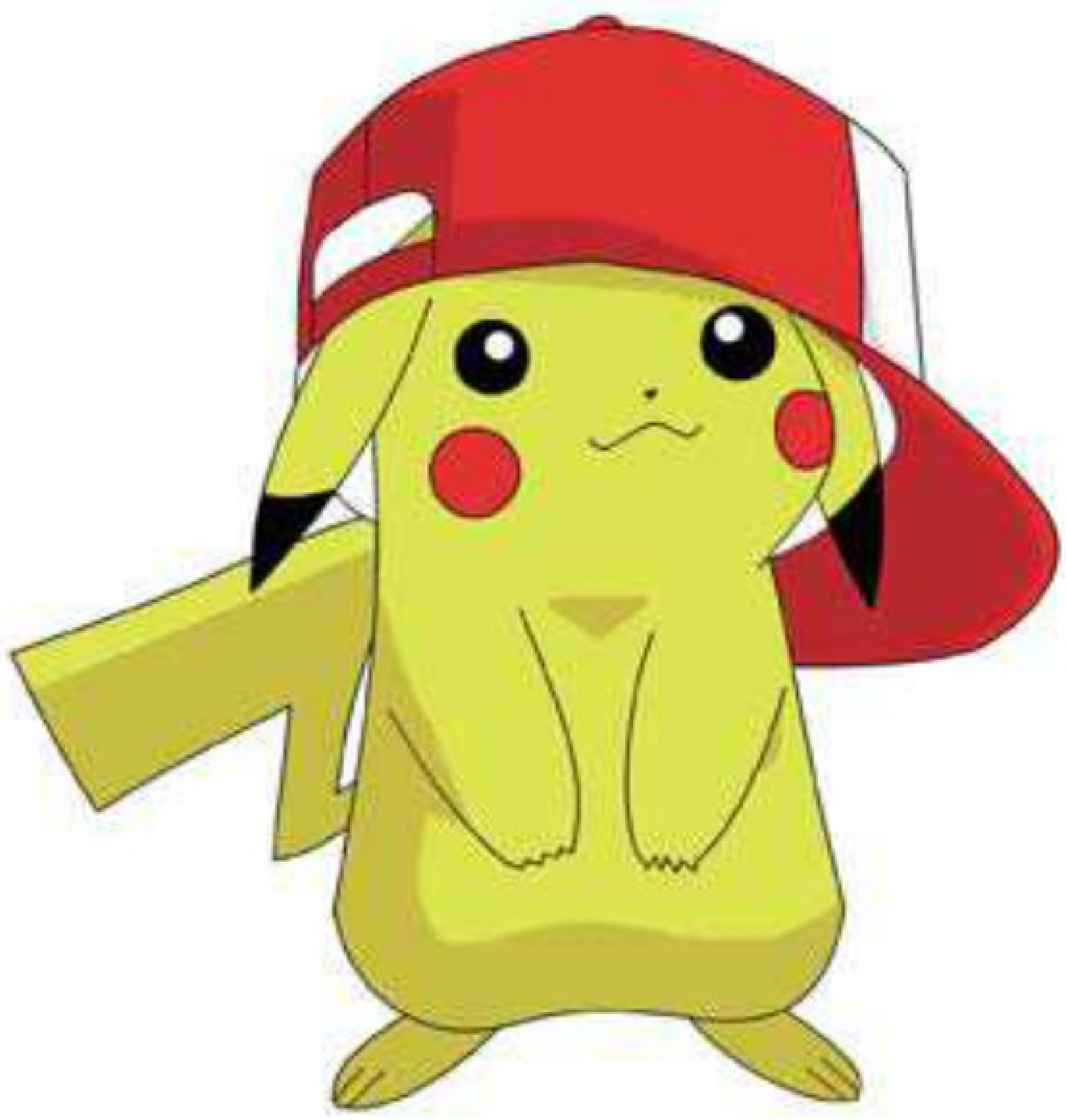
总之，这些事都是我亲眼所见，与我是否担任《口袋》的制作人员并无关系。在不知不觉间，《口袋》不仅在游戏、动画方面大放异彩，对于相关人员来说，《口袋》已经重要到左右了他们的生活。

可以说，一切都让人觉得不可思议。

并且，《口袋》的相关产业链都变得越来越庞大，其影响力也在逐渐扩大。若有不利于《口袋》的形象的事发生的话，制作方必定会严格追查，《口袋》的相关产品也都会由工作人员确保不出现残次品或山寨货。

曾有这样一件我亲身经历的事情：往年，某报社都会举办慈善活动请人绘马（绘马是日本人许愿的一种形式，一般是在神社提供的木块上写上或画上心愿，在神社举行法事时烧掉的话上面所写的愿望能得到实现），我主要负责给稻毛神社和小田原的二宫尊德神社的绘马，售出这些绘马的钱都会捐给慈善事业。我虽然是动画编剧，但却完全不会画画，因此像画家、漫画家或书法家他们那样把绘马绘制得十分美观这种事对我来说是不可能的。如果是知名艺人的话，写点简单的话或是签个名就可以了，但若是我写上自己的名字的话估计也没什么价值吧。那时我的做法是先有让负责角色绘制的人提前画给我，我再在绘制绘马时拙劣地临摹出来，最后签上自己的名字。很碰巧的，当时迎来了《口袋》的大热时期。一次绘马时我

觉得如果是皮卡丘的话自己应该没问题，于是致电了全权处理《口袋》版权的公司，询问他们是否可以在慈善活动中画皮卡丘，接电话的负责人说：“因为你是‘《口袋》系列’的制作成员，所以应该没关系吧。”结果第二天，动画制作公司的社长打来电话说：“会议上我们讨论了关于绘马的事，这个请求并没有通过，所以请不要在绘马时画皮卡丘。”他还说道：“你在除《口袋》外不是还有许多其他的作品吗，为什么非要画《口袋》的角色呢……”这让我觉得自己仿佛给他们添了很多没必要的麻烦一样。



▲即便被称为“皮卡丘之父”，也不能随便使用皮卡丘的形象，日本严格的版权保护可见一斑。

如果我作为系列制作人员得到了许可，那编剧或是《口袋》的相关人员他们也能获得许可，这样下去事情就会变得没完没了，今后任谁都可以随便画《口袋》的角色了——其实这才是我不能画皮卡丘的原因。作为《口袋》的编剧，我可以写作剧本，但由于不能随便绘制《口袋》的角色，在版权方面可以说我个人也没有什么权利。身为《口袋》的制作人员，如果觉得就算稍微多点权利也是应该的话那就大错特错了。我绘制皮卡丘的事从事实上来说确实属于侵权的违法行为。从严密的意义上来说就连小孩子们涂鸦时画皮卡丘也是违法的，但由于对象是小孩子，政策貌似就可以稍稍放宽点。若是未获得授权的同人志，或是在祭典的小摊贩上贩卖的盗版商品，一经发现就会被起诉。

直到现在我都对那位在电话里给与我口头授权的版权负责人心怀歉意，想必他在那之后应该被上司一顿训斥了吧。就算在之后的绘马中我可以绘制其他不算侵权的角色，但在这件事之后我就再也没有在绘马时画画了。

在这里说个题外话，日本曾经有小学的游泳池上绘有类似于米老鼠的画像而被迪士尼投诉过的事。有人就提出疑问说，版权的追究居然都涉及到公立小学的游泳池了，这会不会有点太过了。但我觉得身为编剧，对版权，著作权的归属保持敏感绝不是件坏事。

《口袋》不仅在绘画方面对版权有十分严格的控制，剧本的版权在这里也有得到较好的保护。

虽然这又是题外话，但事实上在日本对著作权归属控制得最为严格的是音乐业界。只要是未签过买卖协议的歌曲，其著作权就属于作者本人。若该作者还加入了JASARC等音乐著作权管理团体的话，一旦有人在卡拉OK里点唱了这首歌，作者都会收到相应的版税收入。就连我有时都会收到金额少得可怜甚至都有浪费邮资嫌疑的歌曲版税收入。这些曲子其实我早已不记得是何时作词的了，但对于这种每年都会发生的“意外之喜”我就只有报以苦笑了，不过从另一方面也说明我写的那些歌偶尔也还有人点唱吧。

与音乐业界的这种严格的版权管理相比剧本的版权就没有这么好运了，有一年，《小俏妞》获得了JASABAC的海外部门大赏，这部作品的原声是当年在海外卖



▲首藤刚志的作品《小俏妞》。

剧本的著作权处理方面总的来说基本是漏洞百出，但最近有的大型制作公司已经开始重视处理剧本的著作权问题。一些编剧从早已被遗忘的动画作品中得到了版税收入，有的编剧的生活甚至因此大有改善。说实话我有时还挺羡慕这些幸运的编剧的。

由于《口袋》可能是有和大型出版社的合作关系，一开始版权负责方就对编剧的权利有着很强的保护意识，其对版权保护的敏感度与绘马事件里的程度差不多。

得最好的日本音乐。《小俏妞》的主题曲是用日文演唱的，本不可能在外国大卖。但BGM的大卖从另一方面恰好说明了作品本身在海外播映且受到追捧，并且JASARAC的海外部门大赏经常会由日本动漫歌曲获得，光从这点就可以看出日本动画是有在海外多国进行放映的。就连现在，日本的动画也仍然风靡全世界。互联网上，世界各地的漫画爱好者网站可以说是数不胜数。实际上直到现在，《小俏妞》都还在播映着，据说去年还制作了以天安门为背景的中国版《小俏妞》的片头。如果动画作品在海外放映的话，写BGM的作曲家都会有版税收入，但编剧却拿不到任何报酬。不知是故意还是无知，

和《口袋》的设计、原画绘制以及其他各项权利所受的版权保护一样，剧本也享受到了同等的待遇。我不写《口袋》的剧本已经有好多年，但也不能说我已经与《口袋》脱离关系了。一般来说，《口袋》都会同时有几个制作人，他们会在中元节轮流派出一个人给我送来《口袋》的周边产品。有一次，我还突然从一个连名字都没有听过的国家得到了剧本的版税……

基于仁义我就不能写不利于《口袋》的形象的事情了。尽管如此，就我所知，在《口袋》的动画刚开始的三四年间还是发生了很多非常有意思的事。

第2回 由游戏的动画化所想到的事

当被问到“要把某游戏（不用说就是《口袋妖怪》，以下简称《口袋》）做成系列动画吗？”的时候，距离出席商讨动画制作的碰头会已经没几天了。在那段时间我一直觉得自己对于《口袋》这款游戏的储备知识趋近于零，对于游戏这个平台我虽说不上十分熟悉但还是有个大致程度的了解的。我的小说《永远的费列娜》在被改编为OVA后还被制作成了FC游戏，当时为了保证小说被游戏化的制作质量，我还担当了监修这一职务，并提出了很多凸显游戏自身特色的意见。当时因为自己是小说的原作者，觉得担当监修并提出意见可能是应该的。

出席了几次碰头会，发现都是一直窝在旅馆里，简直有种被关禁闭的感觉。当时开会的场所不是在东京，而是在靠近小田原的平家市的某小旅馆里，可能是考虑



▲小智和皮卡丘人气火爆，和首藤刚志的剧本有极大的关系。

到当时我住在小田原才会把地点定在平家的吧。小田原虽然有商务旅馆，但却没有设有会议室的大型酒店（在这里说句题外话，这么凄凉的情况现今已经没有了）。平家附近其实有像是箱根或是热海这样的观光胜地，但如果把会议地点定在这些地方的话就不像是开会而像进行观光或者温泉旅行了。所以选择在平家这个设施并不齐全的地方开会也有可能是考虑到这个原因。

就算知道了游戏的大致制作过程，但由于制作过程本身十分耗时间，软件的容量也有一定限制的。在某些情况下，为了做出让人满意的游戏，就不得不延长制作期限，也就是说游戏制作的完成时间变得无法确定，制作方也无法安排下一步计划。一般来说游戏晚发行几个月很普遍，迟一年以上也很正常。实际上，游戏的完成期限如果不断延长的话，可能还会让制作人员产生这游戏可能已经无法完成的恐惧。

我身为监修，其实是很明白游戏和动画在制作和剧本方面的区别的。

游戏的主角并不是小说或动画中由作者设定的主角，而是广大的游戏玩家。游戏的展开是根据玩家的心情而变化的，制作人员为此都会准备相应的剧本。为了达成游戏结局，玩家们要仔细揣摩事件发生章节（也就是原作）的内容，制作人员也要为玩家做出支线选择后的各项展开准备好剧本。这样循环往复以后，才能把游戏慢慢推向既定（也就是原作）结局。

按照作者所写的内容直线推进的话，故事很快就会结束。但若是游戏的话，因为主角是玩家，任谁也无法知道每个玩家

的心情，无论玩家的心情如何转变，我们都必须准备与之对应的剧本。并且，在游戏特性上我们力求随时都能让玩家与强敌进行交战，对战的胜负由于也是由玩家决定的，其结果也让人无法预料，因此我们同时还需要准备对战获胜或者战败结局的剧本。光凭这点内容一个游戏也还称不上是有趣，为了让玩家能更好地享受游戏，我们还需要下很多工夫。基于这点，游戏的剧本内容比起动画来会多出来很多。当我看见最后完成的游戏剧本那惊人的页数时，也倒吸了一口冷气。

虽然游戏剧本的内容得到了很多扩充，但登场角色的性格和情感却被简化了。只要游戏的主角被定位成玩家，制作就必须优先每个玩家的个性和心情。如果



▲游戏剧本和其他小说剧本还是有很大区别的。

登场角色的性格与情感太过复杂的话，就会妨碍玩家对游戏的情感带入。登场角色的性格与情感被简化后，每个玩家都可以顺利进行情感带入，让角色成为代表玩家自身的载体。如果游戏没有按自己所想那样进行展开的话，玩家也可以通过重置重新开始游戏。也就是说，就算游戏结局相同，每个玩家达成游戏结局的过程却是千差万别的——当然，此处谈论的已经是十年前的游戏制作理念了，现今游戏机种的进步也推进了游戏内容与表现的复杂化，游戏本身也得到了长足的发展。总的来说，制作基于小说改编的游戏的话，虽然会保留原作的大致故事情节、登场人物和基本设定，但制作而成的游戏其实已与原作相差甚远。

无论是小说、随笔还是漫画，人们会一边读一边揣测作者的用意，每个人的感想可说是千差万别，在这种情况下就算作者的意图被曲解那也是无可奈何的。作者在把作品公诸于众之时，想必也是抱有“自己的作品在被发表的那一刻就已经不是专属于自己的东西了”这一觉悟了吧。这种情形估计也与网上人们匿名发表文章的情形相似，当然此处提到的情况与著作权等问题并无关联。

把一部作品进行影像化（具体来说就是电影化、TV化和动画化）的时候，原作都会通过制作人、演出和编剧等制作人员大致被“过滤”一下，因此很少会出现完全忠实于原作者的意图而进行影像化改编的情况。

当原作者在面对自己的作品被影像化之时，有些人会说出像是“原作和改编因为表现方式的不同，无论怎样进行改编我都不会介意”或是“我没有想到自己的作品可以被改编得如此有趣”这样识大体的发言。还有一些已经被提前预定进行影像


▲《口袋妖怪》动画版是为数不多的原作者和动画方都满意的游戏改编作品之一。

化的小说作者，他们的作品销量甚至可能还会由于被影像化而增加不少。所以进行影像化改编并不是件坏事，但太过曲解作者的意图的话，就算那些作者碍于成年人的身分无法直接开口抱怨，但其私下可能会觉得非常不满。虽是句题外话，但我曾经都觉得自己在某种程度上不太像所谓的大人……

有的作者会因为自己的作品未被得到忠实呈现而不满，有的作者则会直接拒绝把自己的作品进行影像化改编。由于我十分理解这些作者的心情，所以平日都会刻意回避写有原著作品的剧本。当我因为种种原因必须把他人的原作进行剧本改编时，就会向原作者以及负责原作发行的主编直接提出我的担忧，比如直接询问他们：“我来写剧本的话可能会和原作有微妙的差异，这样没关系吗？”来征求意见。

这里说个题外话的题外话，曾经有某部作品在得到原作者和主编的许可后开始了改编企划，但当制作人及其他编剧在开始讨论如何编写剧本之时这个企划却突然泡汤了，会议上，原本应出席的原作者一直未见踪影。在很长一段时间里，原作的主编还一直对我们说：“就当这件事没有发生过吧。”总的来说当时的企划虽然取得了主编和作者的同意，但却没有过责编这关。对小说家和漫画家来说，责编有时候甚至是超越同伴的存在。在我还在写小说的时候，于公于私都受到了当时的责编的许多照顾。那时所写的小说经常都有跟这位责编就内容进行过多次沟通，我想如果没有这位热心的责编的话，那本小说恐怕也无法完成吧。

这位责编之所以回绝改编企划，除了有对作者太过年轻的顾虑外，大概还考虑到这部作品是经由自己一手栽培的缘故吧。对于此次主编和作者擅自决定改编企划的事，她（这位责编是女性）可能会觉得根本无法原谅吧。为了说服原作者，这位责编恐怕还用了诸如“这个企划对于你今后作家生涯的发展不利”等等之类的理由来说服教育，这位作者在短暂了解了企划的内容后也萌生了退意，可能碍于情面不太好当面拒绝所以就让责编代为回绝了。

也就是说，把一部作品进行影像化改编是有不利于原作以及作者利益的风险的，对于这点我个人也不否定。

但是，小说和游戏作为媒体的性质差异过大，小说读者和游戏玩家对于作品的参加程度也极其不同。游戏的话，主角是玩家，游戏制作说到底也是考虑到玩家的意见而进行制作的；小说虽然或多或少会考虑读者的阅读习惯，但其作品本质更集中在小说作者的才华上。小说的内容不会因为读者的个性及情感而改变，但是游戏的进程却会因为玩家的心情而改变，在把小说改编成游戏的时候，因为媒体性质差异过大，就算与原作的故事展开出入较大，原作者也会考虑到由于这都是玩家决



▲很多国人熟悉的《战国魔神》也是首藤刚志的作品。

定的而不会过于纠结。我个人甚至还抱有一种“请随意改编”的心情。当我自己的小说被改编为游戏并且亲自担任了游戏监修后，这样的想法就更强烈了。

那么把游戏改编成漫画又是怎样一番光景呢？每个玩家对游戏都有专属于他们自己的印象和游戏体验。而动画改编要做的则是把游戏的整体印象、登场人物设定和故事框架都打造成一种趋于固定的模式，呈现在观众面前。主角此时也将不再是玩家而是动画中登场的各个角色。如果出现了失败的情况也无法重头再来。游戏玩家们会对这样的动画改编有怎样的反响呢？作为编剧我该怎样改编动画剧本呢？这些都是我的担忧。

就我个人而言由于是首次挑战游戏的动画剧本改编，一切都让我充满期待。也就是说，在《口袋》的初次碰头会上，我其实就已经在以一种轻松的心态在跃跃欲试了。

昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍。

如果你能发现你身边四五人他们各自的特点的话，那么你就应该能充分意识到自身的独特之处了。只是此处最重要的一点是，要从善意的角度去发现对方的特点。人是很容易着眼于他人不好的一面的，若是满怀恶意（也就是以刁难的眼光）去挖掘他人的话，不好的方面要多少有多少。“那家伙那点很糟糕，这家伙那点也不好”之类的想法最终只会引导你把对方缺陷中的特点全部当做缺点，而种种缺点的差异对你来说就变得无足轻重了。碍于世俗的人情世故，你必须要跟你觉得讨厌的家伙来往，甚至发展成极不情愿的作陪。对我来说若是到了这个地步，倒不如绝交好了。

你首先就没有意识到你自身性格中不好的地方，这就是普通的人类啊——在宗教中包含着很多反省并悔改自身的内容，但首先能够重新审视自己的人原本就没有。

“不是我的问题，都是别人的错。”怀着这种想法的人可以说是非常普遍的，这样想的人甚至还会陷入“只有我自己是好的……其他人都很糟糕”这样的怪圈。

独自一人，你就是独特的；但是，独自一人的独特也只是孤立无援而已。

换个角度，从善意的角度来发现他人的独一无二的话，“那家伙那点很优秀，这家伙那点也不错”，抛弃“我是我，其他人都不错”的想法，而变为“我是我，大家各自都很优秀”。把他人当作分别的个体来看待，是十分重要的。

以善意的角度和恶意的角度分别来观察他人，得出的结论也会不一样。善意看待他人的话，每个人性格中好的方面分别会折射出不同的特点；而恶意地观察他人的话，最终只会得出“大家都很糟糕”这个结论。就算你注定独一无二，以何种眼光来解读他人则直接导致结果的不同。

我并不是倡导世上无坏人的“性本善”学说，若想要有“我虽然个性独特但并不孤僻”这点自信的话，我认为比起恶意，还是从善意的观点来解读他人比较好。

你可能会觉得话题的走向变成了关于“独特”的修禅问答了，但请放心，我是没有忘记“谁都可以成为编剧”这一主题的。

发现了他人各自拥有的良好品质后，这次就让我们试着把这个表现出来吧。

首先，在拥有你认可的的人里选一个人，用准确的话语或者文章描述出他与别人的不同，但这样的描述并不需要你的

长篇大论，简短几句即可。总之，先试着写写这个吧，然后再试着当着他（她）本人的面说出来，比如”你XX方面很不错“之类的。

如果找不到对方性格上值得你挖掘的地方的话，从对方的外表入手也是可以的。因为主题是赞扬对方好的方面，所以应该不会发展成抱怨对方缺点的情况。比如说简单地称赞对方“你长得真漂亮啊”，但由于漂亮的人有很多，这么单调的评语并不能完全彰显出对方优异且独特的品性，大家此时可以从词典上寻找能准确描述对方”漂亮“的词汇，没有灵感的话，也可以从对方身上找寻能体现”漂亮“这个词的具体要点，比如光从脸蛋上就能找到眼睛、鼻子、嘴唇和头发等等可供发挥的地方，然后试着用话语或者文章来表现这些部位吧。

但要注意的是就算发现了对方值得赞赏的一面，也要通过常识来判断一下这能不能说出口。比如如果对方是女性的话，你对别人说“你的胸型不错呢”，这样的评价恐怕有时并不能让对方感到开心。

如果对方的外在并没有可供你发挥的地方，那就直接用“你真是个漂亮的人啊”这样简单的说辞吧。没有勇气当着对方的面说出来的话，当着其他人的面称赞此人也行。总的来说，就是要把“你真是个漂亮的人啊”这句话说出口，这样的话别人说不定会帮你把话传到他（她）本人耳朵里。

一般来说，人是意识不到自己好的方面的，如果被他人指出了自己的优点的话，也不会觉得对方是有恶意的。就算是被大家广泛认可的美女，真正觉得自己确实很漂亮的人其实很少，所以她们会在意夸自己漂亮的人。就算嘴上说着“真不想被那种人夸我漂亮啊”，但她同时也会对夸自己的人产生好奇，甚至开始留意“夸我漂亮的那个人到底是个怎样的人呢。”也就是说，被夸的人都会去试着发现夸奖自己的人的优点。

无论是谁都会有“比起被讨厌的家伙夸长得漂亮，更希望夸自己的对方是个好人”这样的想法，在此时你对于对方来说就很特别了，并且对方会主动去发现你有别于他人的优良品质，这样你就能从对方的角度发现自己的独特之处。

究其原因，这是因为不仅是你，对方也是独一无二的。

并且你所拥有的独一无二的优点可能正是对方所欠缺的，独特的人在观察对方时首先是发现自己所没有的东西。如果当着他人的面说出对方独树一帜的优点的话，那么自己的也会渐渐被他人认可。

这样的话，你就不是孤僻的独一无二了。

在这里用了“漂亮”这个基础词汇，但如果是想要成为编剧或者已经成为编剧的人，应该能想到更好的词汇吧?

一旦发现了他人独特的优点，为了对其进行区分就不能一直用同一个词汇进行描述。必须在语句使用上进行打磨。这样的话以后每当发现他人的独特之处时，用来进行描述的词汇量就会逐渐增加。在这些词语中，如果出现了专属于你自己的原创词汇的话，那就是个十分了不起的成就了。



未完待续

文/马修

RPG	角色扮演・收集育成	3DS
口袋妖怪 X・Y		
ポケットモンスターX・Y		
Pokemon/Gemefreak	日/美/欧/澳版	预定2013年10月12日
人数未定	价格未定	对应周边未定

一个月过去，官方又再次公布了《口袋妖怪 X・Y》的大量新消息，除了新精灵、新系统，还有本作全新的PSS系统的深入详解，此外也放一下本作特典的一些资料照片。这些新消息看着还真让人等不及，但，还是只能等……

登场新角色

博士・普拉塔努（プラターヌ）







▲普拉塔努博士会给新人训练师各种帮助，当然也会送上初始精灵，还会邀战……

在卡洛斯地区从事口袋妖怪研究的博士，看起来年轻而有活力。作为博士的他，不仅会给主角和伙伴们初始精灵，还会向主角发出对战邀请，他的实力究竟如何呢？



▲5个新人一起来，这次博士这的初始精灵应该不会是一种一只了吧？

我的名字叫普普拉塔努，是卡洛斯的口袋妖怪博士。

谜之组织・燃烧团（フレア团）







▲穿红西装戴红眼睛的奇怪组织。

听好了！我们是燃烧团！小孩子听到我们的大名都会停止哭泣！

在卡洛斯地区的每个城镇都能看到的穿着红色服装的神秘团体，囤积着大量的金钱，现在还不知道他们目的是什么，从视频中来看，他们使用的精灵之一是恶魔猎犬。



▲燃烧团的团标。

馆主 · 扎克罗（ザクロ）







▲喜欢野外运动的扎克罗，其道馆似乎也是野外瀑布边。

任何时候面对任何对手，都不要放弃！

很擅长自行车比赛、徒手攀崖等体育运动的馆主，拥有坚强的意志，在道馆内等待训练师们的挑战。



▲热衷于发明和享受生活的眼镜馆主。



▲总是和妹妹在一起。

馆主 · 西特伦（シトロン）



热衷于发明、对科学有着浓厚兴趣的馆主。相比于实力，西特伦其实更在意和口袋妖怪们每天过得是否快乐。

现在，正是用科学创造未来的时候！

由莉嘉



哥哥在口袋妖怪与科学研究上都很强！

▲对哥哥非常了解的由莉嘉，应该是和哥哥并肩作战吧？

西特伦的妹妹，对哥哥的事情非常了解，是个可靠的妹妹。

新的进化方式

进化是“《口袋妖怪》系列”的经典系统了，进化后不仅外形发生变化，能力也会突飞猛进，可谓是量变到质变的最直观体现。而进化的方式也是多种多样，有到了等级就进化的，有交换进化的，有使用道具进化的，有习得技能进化的……那么本作的新的进化方式，会是怎样的呢？

www.dooland.com

通信交换进化

第一代就有的特殊进化方式，在联机交换后便会进化，代表精灵有耿鬼、胡地等。







特殊道具进化

使用道具后便会进化，像初代的皮卡丘、六尾等精灵。





已知的是，本作的进化方式再次突破了已有的形式，还有了更多更丰富的，下面介绍的一些精灵便会有新的方式进化哦。

新口袋妖怪

武者熊猫（ゴロンダ）




▲这角度看特别霸气。

顽皮熊猫的进化形态，脾气暴躁，但不容许欺负弱小，虽然无论是长相还是总叼着叶子的表情看着很恶棍，实际上也是很有热血的。一直叼着的叶子有读取对手行动的能力。


▲武者熊猫使用技能臂锤。

类型：	凶悍口袋妖怪
属性：	格斗+恶
特性：	铁拳/不拘常规
身高：	2.1m
体重：	136.0kg

进化后的恶棍熊猫无论身高还是重量都很给力，而且有各种强悍的格斗技能，比如臂锤（アームハンマー），虽然会降低速度，但看体型恶棍熊猫的物攻应该不低，如果有铁拳特性的加成，那么其伤害会更大；而不拘常规特性也可以突破坚硬特性等的防护。

相信公布前没人能想到可爱的顽皮熊猫进化后会成为如今这模样，怎么说呢？高大、霸气而且凶悍，虽然看着很糙但实际上是热血性格，而那个让它看着就像恶棍的叶子实际上竟然有不同寻常的能力，实在是出乎意料呢。

魔乌贼（マーイーカ）







▲回转是个非常强的干扰技能。

类型：	回转口袋妖怪
属性：	恶+超能
特性：	性格乖僻/吸盘
身高：	0.4m
体重：	3.5kg

眼睛上有闪烁的发光物体，会令被其凝视的口袋妖怪失去战意。除了战斗，闪烁的发光体也会在同伴之间进行交流。

魔乌贼有个新的恶属性技能回转（ひっくりかえす），会逆转对手的能力变化（比如龙舞被逆转后就变成了速度和物攻各降一级），看起来会相当折磨人，成功发动更足以一发逆转战局。而且在战斗中真的会把自己掉转过来。

这个可爱的精灵，虽然没有水系，但恶和超能的属性组合还是第一次出现，那么在新作的属性相克系统中会有怎样的表现还是挺值得期待的，关键是用来干扰的技能回转实在是太给力了，面对强化的对手一旦成功使出就可以逼迫其退场。

暴君乌贼（カラマネロ）



类型：	反手口袋妖怪
属性：	恶+超能
特性：	性格乖僻/吸盘
身高：	1.5m
体重：	47.0kg

魔乌贼的进化形态，拥有口袋妖怪中最强力的催眠术，进而用来操纵对方，而被人类滥用其力量的事件也是层出不穷。



▲乍一看像个企鹅……

表面上看进化后的暴君乌贼和之前的魔乌贼模样差别很大，实际上把暴君乌贼倒过来就会发现倪端了，难道这就是之前透露的把3DS转过来进化的口袋妖怪？另外名字中的ネロ来自于古罗马的著名暴君尼禄，至今在众多欧洲文化中，“尼禄”本身也成为残暴的代名词。




▼▶觉得暴君乌贼进化得突兀的话，可以试着把它转一圈和魔乌贼对比下……

右图为使用超能系技能催眠术（さいみんじゅつ），沉睡的对手如果不换掉或用道具等唤醒就只能挨打了……



▶暴君乌贼使用催眠波，话说催眠在第五代被集体削弱，不知道第六代会怎样。

舔舔糖（ペロッパフ）






《口袋妖怪X》专有的舔舔糖的属性是仙，特别喜欢甜味，只吃甜味食品，所以体毛如棉花糖一般甜甜地粘起，战斗时会发出棉花糖般的粘丝线缠上对手封锁其行动。新特性香甜面纱（スイ－トべ－ル）的效果是使我方精灵进入不眠状态。

类型：	棉花糖口袋妖怪
属性：	仙
特性：	香甜面纱
身高：	0.4m
体重：	3.5kg

上图和右图中舔舔糖使用的技能吸取之吻（ドレインキッス）在攻击对手的同时，也会回复自身的HP。



▲吸取技能，不知道威力如何。

舔舔糖是官方公布的《X》版第二个版本专有口袋妖怪（第一个是水枪虾），命名上非常直接，ペロ即舔（拟声词就是呸喽呸喽啦），パフ则是泡芙，不过从官方的介绍来看更其特征更倾向于棉花糖，所以就叫舔舔糖了，啥？任舔糖？这个也不错！

芳香鸟（シュシュプ）





◀长得像鸟但不是飞行系的口袋妖怪。

类型：	香水口袋妖怪
属性：	仙
特性：	治疗之心
身高：	0.2m
体重：	0.5kg



▲使用技能芳香疗法。

和舔舔糖对应，芳香鸟是官方公布的《Y》版的第二个专有精灵（第一个是藻海马），身上散发着迷人的香味，而且其香味会随着芳香鸟所持食物不同而发生变化。古代的贵夫人们常常用芳香鸟来代替香水。

芳香鸟会使用医疗技能芳香疗法（アロマセラピー），用让人舒适愉悦的香气解除我方全体精灵的睡觉、中毒等异常状态，在比较长的迷宫中即便对应的药品没有了，那么有这个技能也无需担忧中异常状态了。

而作为《Y》版专有的纯仙系口袋妖怪，在译名上和藻海马一样取了外形——留意下属性就会发现，芳香鸟虽有鸟的外形但并没有飞行属性，不知道进化后会什么样呢？另外在说明中提到芳香鸟古代被用来代替香水，实际上不光是类型，即便是名字也是喷香水时的拟声，可见芳香鸟和香水的关系还是非常密切的。

一剑魂（ヒトツキ）



类型：	刀剑口袋妖怪
属性：	钢+鬼
特性：	无防御
身高：	0.8m
体重：	2.0kg



▲长长的剑穗可以像手那样活动，还可以缠绕。

一剑魂是从前人们使用的剑附上了古代的灵魂产生的口袋妖怪，有着青色花纹的剑穗可以像手臂一样自由活动，如果贸然拿起这把剑的话，就会被剑穗缠绕上吸走能量。

非常实用的普通系强化技能剑舞，一口气将物攻提升一倍，连续使用效果还有叠加，配合属性联防剑舞个两三次，就会有压倒性的攻击力了。

一剑魂作为剑，还是比较轻比较小的，所以主要方式一般是刺，而其名字本身就是“一突き”，即那种一剑封喉的的刺杀。进化后会不会是力大势沉的大剑或者更加灵活的双剑呢？如果是，我们可以提前给出大剑魂、双剑魂这样的名字了；而作为鬼，之所以叫“魂”而不是“鬼”一开始是觉得其战斗上的表现会更优秀，而鬼则显得猥琐些，但目前这状态吸引人拾起再去吸人家能量的做法本来也很“鬼”，不过“剑鬼”的谐音……再说说属性和特性，一剑魂的属性和多塔克一样，但多塔克的两个常规属性浮游和耐热都倾向于防御，而一剑魂的无防御特性则是赤裸裸的攻击特性，也与自身“一剑必杀”的命名相符。



▲刀剑口袋妖怪的剑舞！



泽尼亚斯（ゼルネアス）





▲使用技能大地支配的泽尼亚斯。

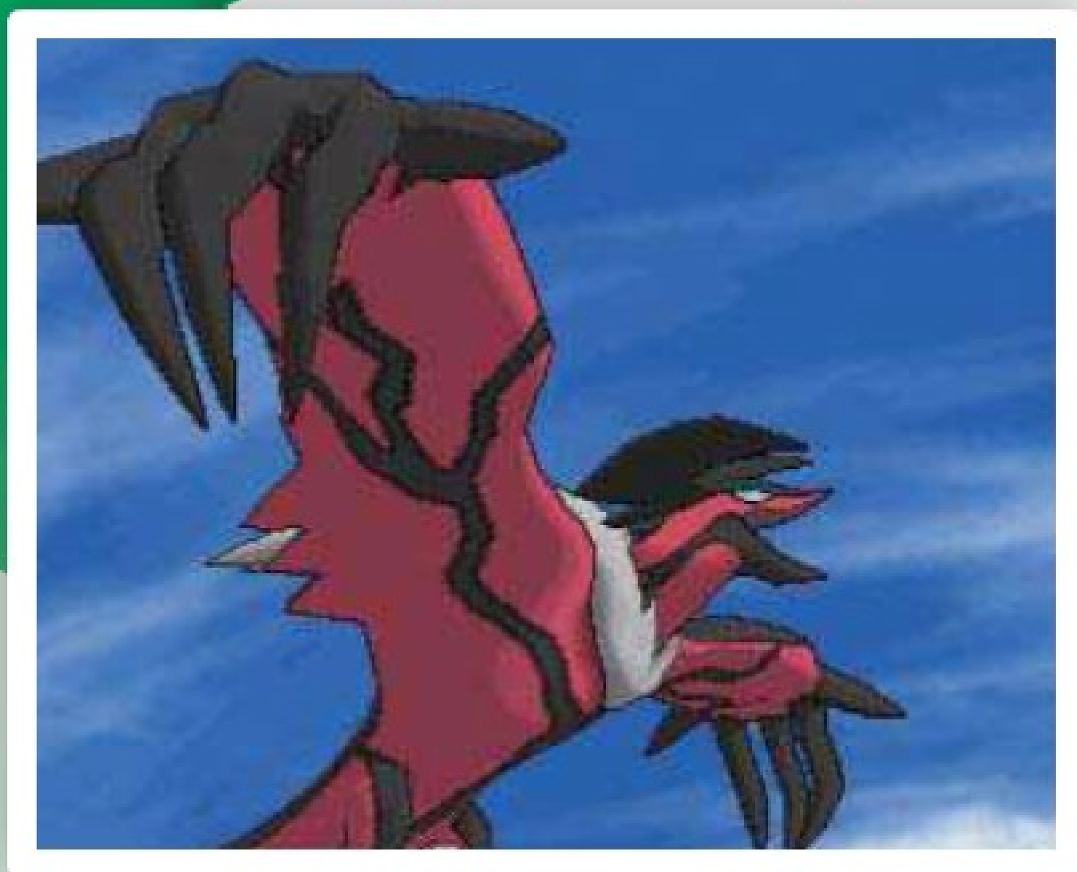
- 类型：生命口袋妖怪
- 属性：仙
- 特性：仙之光环
- 身高：3.0m
- 体重：215.0kg

作为封面神兽的泽尼亚斯的属性是仙，其技能大地支配（ジオコントロ－ル），使用时会在身边出现七色的能源光环。特性特性仙之光环（フェアリ－オ－ラ），会提升我方和对方全体精灵的仙属性技能威力。

泽尼亚斯的鹿般优雅的外形吸引了很多玩家，笔者很多朋友都决定入《X》版而说服本人去买《Y》版了……大地支配的效果目前还不得而知，特性仙之光环的全场作用则更像是天气对属性的加成效果，另外从外型上来说，泽尼亚斯没有钢属性还是比较意外的。



►无论是属性还是种族值，快龙碰上泽尼亚斯一般都会吃亏。



类型：	破坏口袋妖怪
属性：	恶+飞行
特性：	黑暗光环
身高：	5.8m
体重：	203.0kg

◀翱翔长空的伊维塔尔。



伊维塔尔（イベルタル）

有恶和飞行两种属性的精灵，其技能死亡之翼（デスウイング）是在空中射出红色的光线，威力目前还不详。而特性黑暗光环（ダ－クオ－ラ）则明显和仙之光环对应，其效果是提升场上敌我双方精灵使用的恶属性技能的威力。

黑暗光环可以看作是暗系的主场特性了，和仙之结界正好相对应。其实两个口袋妖怪最互为对照的应该还是类型，即生命与破坏，难道这是《X・Y》的主题?

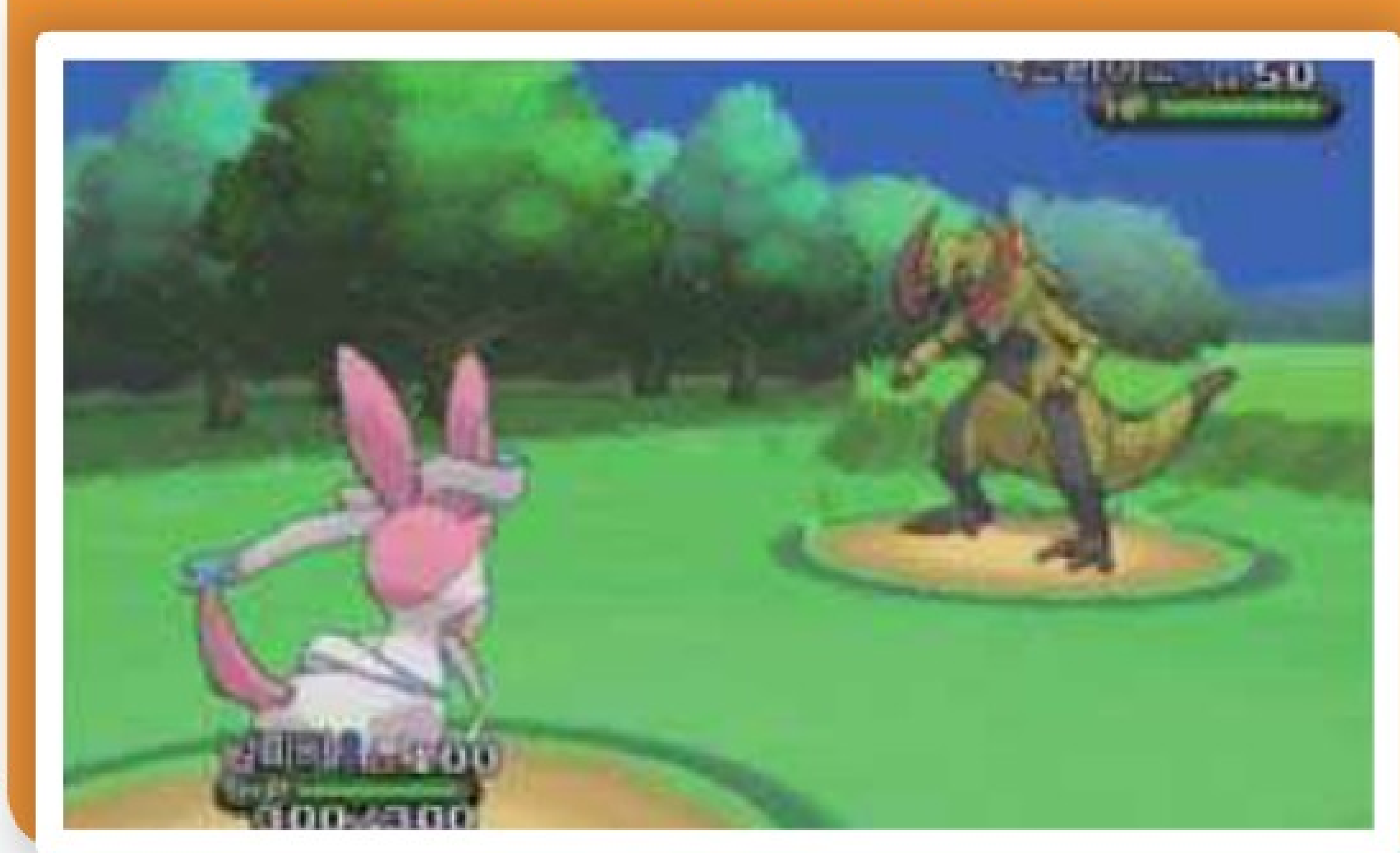


▲使用死亡之翼的伊维塔尔。

其他

1.仙精灵的等级、性别

在韩版《口袋妖怪 X・Y》的预告视频中，仙精灵对战戟牙龙的部分，给出了双方的等级和体力，其中仙精灵的等级为100，体力为300，而对方戟牙龙的等级只有50，所以之前这段视频中仙精灵用仙系技能秒杀戟牙龙未必是仙属性压制龙系有多逆天，更大可能是等级压制。另外，尽管这个仙精灵非常萌，但真的是雄性的，有句话怎么说来着——这么可爱一定是男孩子！



2.战斗中的下屏画面

在介绍新作时，无论动画还是地图上画面，都很少有提起下屏的画面。这张图便收录了战斗时的下屏界面。



PSS系统深入报道

用PSS和全世界玩家随时连接吧！



关于PSS系统（玩家搜索系统，可以连接全世界的玩家），我们在以前有过简单的介绍，这次带来更加深入的报道一些功能，下面请看。

◀PSS界面。

全息主持人（ホロキャスタ-）

类似于《黑・白》的可视电话，会记录下邂逅通信玩家、官方大会及配信等各种消息，即便主机在休眠状态，也可以通过邂逅通信和无意识通信来接收信息。此外，在游戏中和博士以及伙伴们联络，也都是用的PSS系统的全息播放器。



◀PGL的消息正通过全息主持人告知玩家。



▶游戏中也会用来和其他人对话。

战斗场所（バトルスポット）

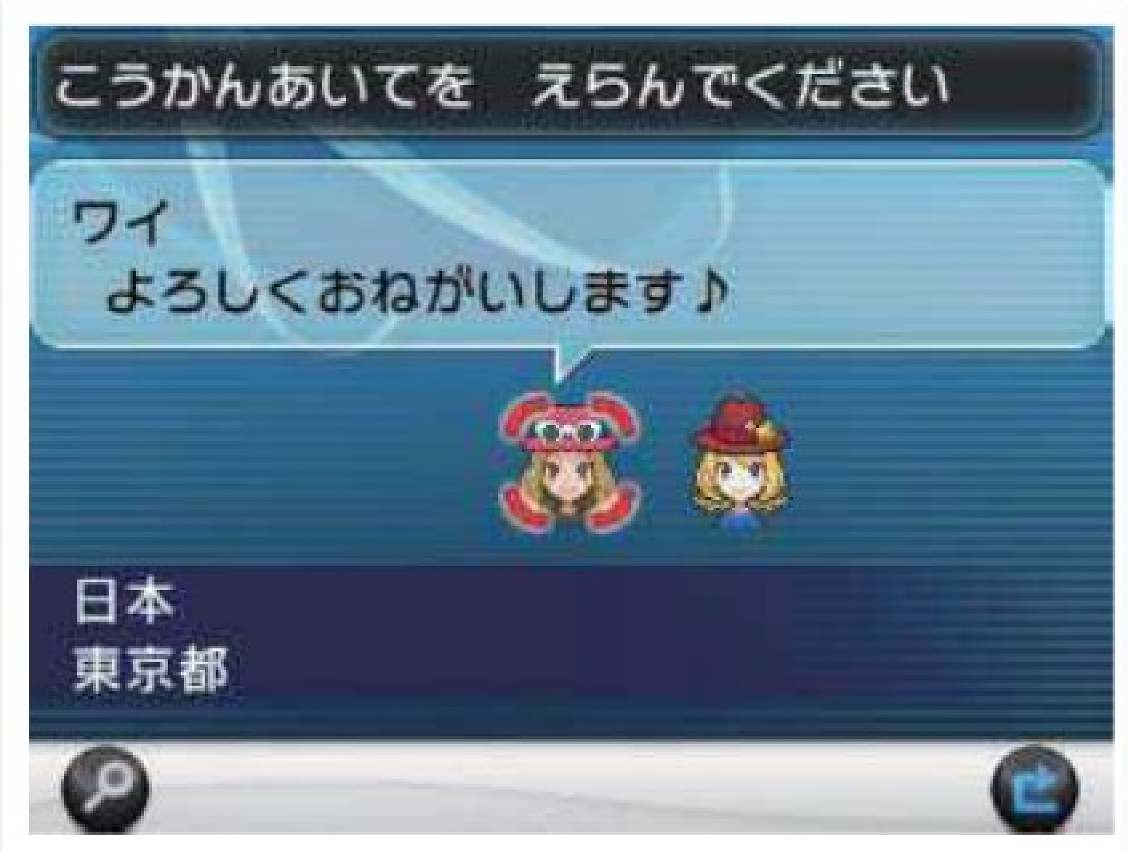
战斗地场所是通过互相联网来让全世界玩家进行对战的功能，包括有随便什么时候都可以进行的自由战斗，也有挑战更加困难但可以改变自己在排行榜位置的评级战斗。而且这个互联网功能还可以用来参加对战大会。



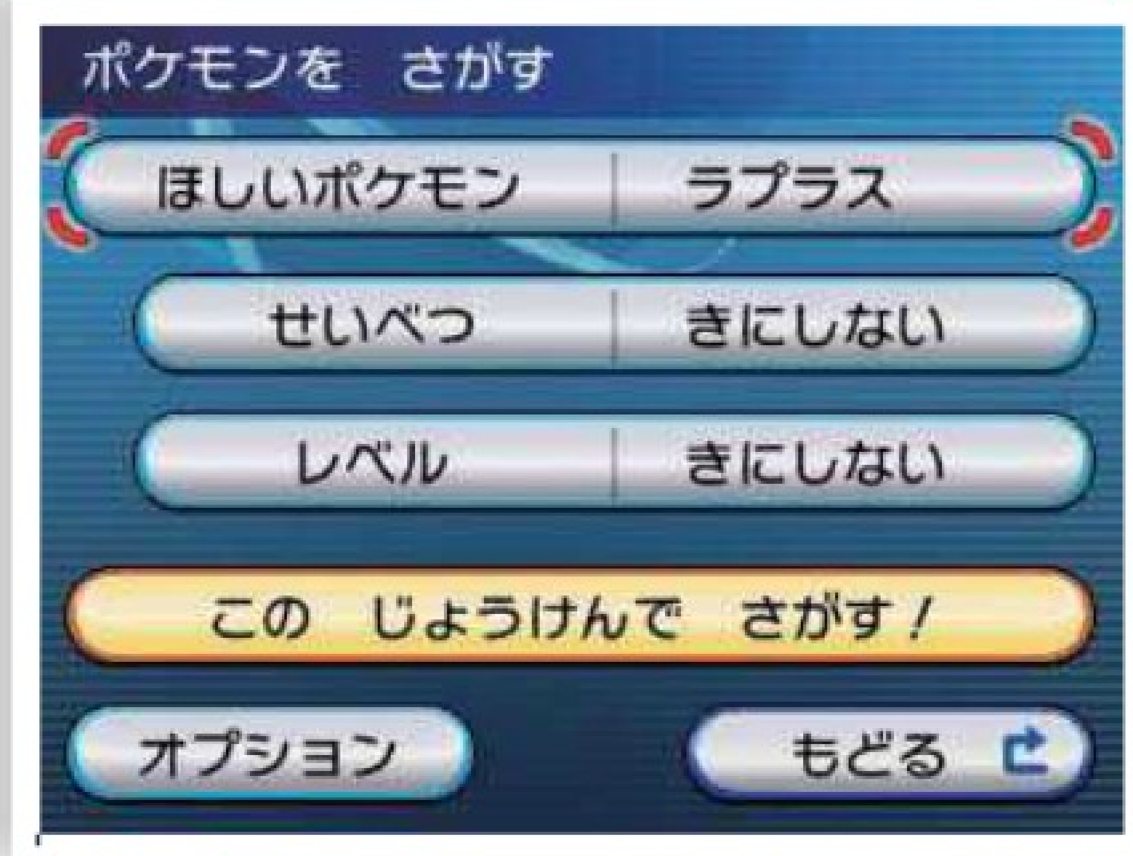
▲战斗有自由战斗和评级战斗之分。

GTS（グロ-バルトレ-ドステ-ション）

第四代开始设立的全球交换系统，通过互联网来交换口袋妖怪。方法是把自己的口袋妖怪放上，然后设定好交换条件，会列出符合条件的精灵，之后就可以交换了。而且在本作中，可以交换自己图鉴上没有登陆的口袋妖怪，只要输入名字及设置即可——活用GTS，和全世界的玩家一起收集更多的口袋妖怪吧！



▲设定好交换条件。



▲符合条件的玩家就可以彼此交换了。



▲把皮卡丘放到GTS上去交换。



▲换来了乘龙。



▲好好培养吧！

奇迹交换（ミラクルこうかん）

一种更新形式的口袋妖怪在线交换系统，选择自己的一只口袋妖怪交换出去，马上就会和世界中其他玩家的口袋妖怪交换过来，而交换的口袋妖怪到底是什么？在交换开始时是不知道的，说不定会交换来稀有的口袋妖怪呢。当然，有人用初始的路边精灵套用狠家伙也说不定，不过既然是随机交换，那么是否有双方等级和实力上的对应设定吧？



▲交换前不知道会换来什么样的口袋妖怪。

O能量（オ-パワ-）

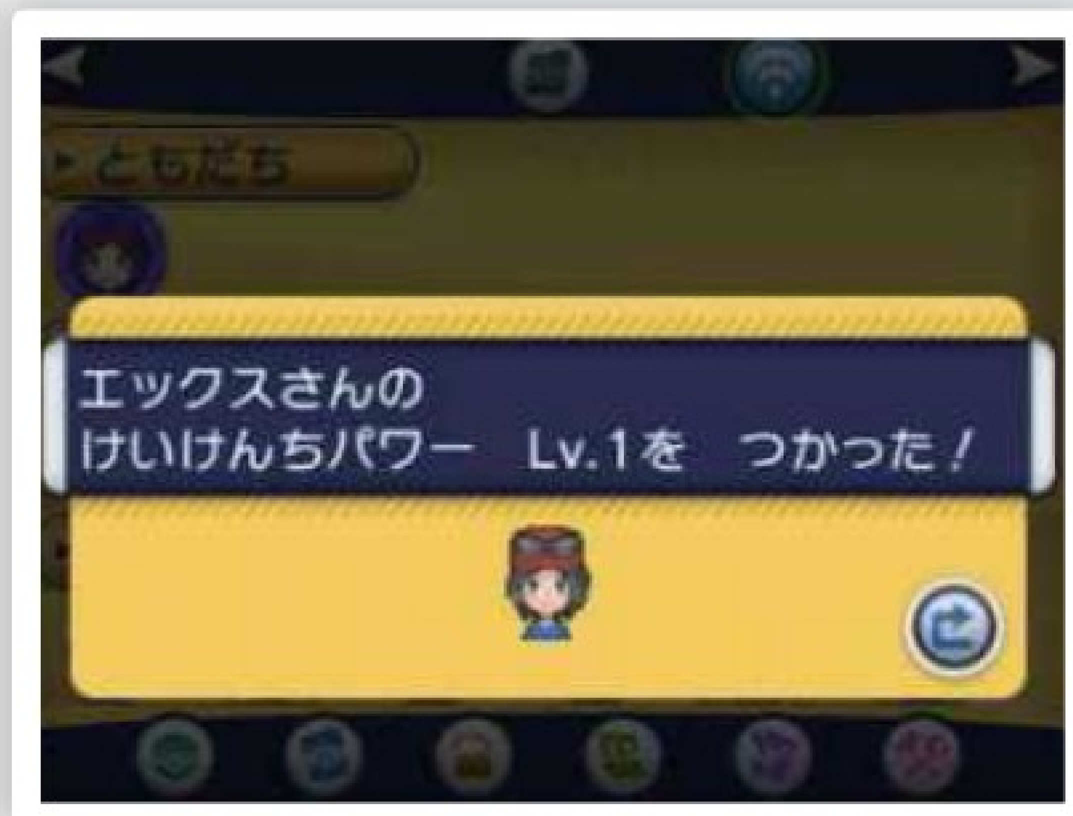
O能量是在游戏中让冒险更有利的特殊能量，类型各异，比如有的能暂时提升自己口袋妖怪的能力，有的更容易捕捉到野生的口袋妖怪，有的可以让自己在口袋妖怪战斗中更加有利，有的则可以提升得到的经验值和金钱等。而且，O能量不仅能自己





▲各种不同类型不同作用的O能量。

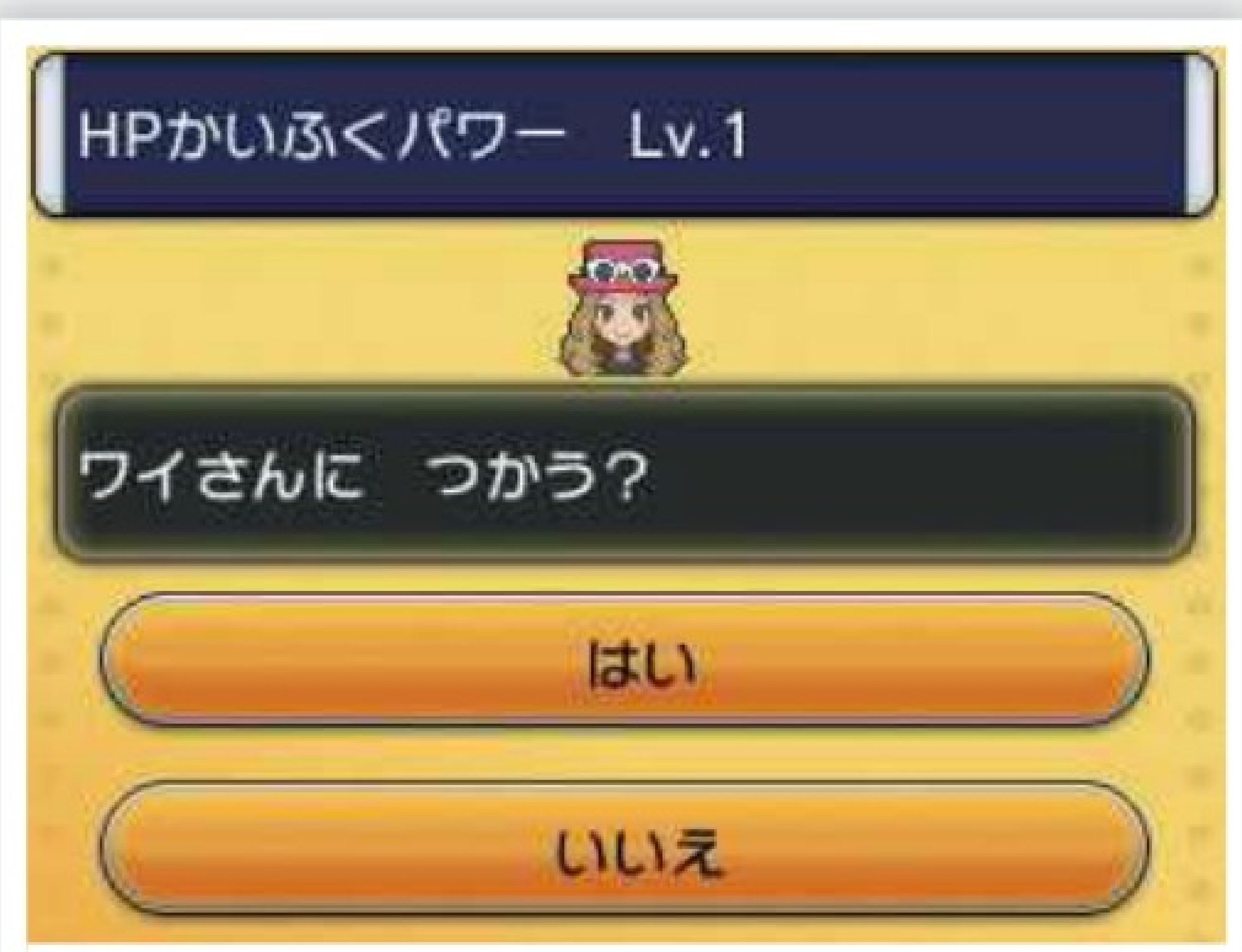




▲使用O能量的玩家的图标会闪闪发亮，点击后自己也可以分享O能量的效果了。

使用，还可以给周围的玩家使用，使他们也获得同样的效果，在自己的周围及无线网络中的玩家里，如果有人使用O能量，那么在自己的PSS上就会显示，该玩家的图标会发光，只要触摸该玩家的图标，自己便也能使用他的O能量。这样就可以在自己使用的同时也能协助远程的朋友进行冒险了。

虽然这个系统乍一看像是第五代的幽谷能量（デルパワ–）的强化，实际上无论是使用力量还是其他获得力量的玩家，O能量的使用都更加灵活自主一些。





▲自己也可以分O能量给其他朋友们从而帮助朋友。

快乐信号（ハッピ-サイン）

把自己的快乐心情和事情，分享给其他玩家的功能，输入自己开心的话，发出后自己的快乐信号会显示在周围及网络连接的玩家的PSS上。

这是一个可将自己开心的心情以及发生的事情传送给其他玩家的功能。自己的快

乐信号会显示在自己周围以及网络连线的玩家PSS上面。





▶把话写进去发送，就会在PSS界面上显示出来。

PGL大更新

PGL（ポケモングローバルリンク，口袋妖怪全球连接）是第五代《口袋妖怪》开始增设的网络服务连接，包含有对战大会、梦世界等众多项目，而随着《口袋妖怪 X・Y》的发售，PGL也将在10月1日迎来一次大规模的改版维护，之后将迎来一次大更新。

以时间轴显示冒险记录

通过GAME SYNC与PGL通信的话，PGL就会记录下玩家每天的冒险记录，除了自己可以一目了然地回顾自己的冒险外，也可以面向其他玩家做公开设定，并且可以共享一部分SNS网站信息。

当一名玩家公开设定后，那么世界上其他玩家就会看到该名玩家的冒险情况，而通过朋友公开的情况进行分析，说不定还会互相给予帮助和提示。

▶通过与PGL通信用时间轴记录下冒险，玩家们之间也能更加了解彼此的游戏过程。





《X・Y》PGL对战测试大会

最后以《口袋妖怪 黑2・白2》为标准软件的对战大会2013全球决赛（2013 Global Showdown）就在7月举行，大赛结束后，大赛的参加者便会获得在10月举办的《口袋妖怪 X・Y》的对战测试大会的参赛测试权。

拍摄地点的纪念摄影

在《口袋妖怪 X・Y》的冒险途中，我们会看到各种各样的景色，而在景色优美的地方，还可以拍下漂亮的照片，而且就像真正的相机拍照一样，通过调节光圈、聚焦、白平衡调整等，拍出专业的照片。而拍下来的照片会保存在SD卡里，也方便传到电脑中。



▲拍照活用了3DS的陀螺仪功能，倾斜3DS的话，照片的角度也会改变，可以聚焦、调景深、拍脸部特写等。



▲拍出最漂亮的照片吧！

▶拍好的照片还可以装饰到PGL上，与全世界的玩家分享。相册的文字还会根据所选主角性别发生变化。



预约特典

这部分带来的消息是预约特典，看看都有哪些。

1.店头预订“口袋模型（ポケプラ）



本作又恢复了第四代的预约特典模型，模型自然是泽尼亚斯和伊维塔尔，隶属“Korocoro原创口袋模型系列”。从日本当地时间8月10日10点开始，伊藤洋华堂、7-11、反斗城以及日本大多数电视游戏代理店大都会开始接受预定。购买《口袋妖怪 X》得到的是泽尼亚斯的模型，购买《口袋妖怪Y》则得到伊维塔尔的模型。数量有限，有条件的读者一定要抓紧哦，否则当天就会被预订光也不是没有可能会哦。

顺便说一下，口袋妖怪的模型有一个共性，就是无需粘合剂和涂料甚至不用任何工具就可以很快拼装其的模型，让玩家可以很快享受到快乐，系列的模型也在好评热卖中哦。



▲对应两个版本的主神模型。

2.精灵中心特有：A4文件夹

在口袋妖怪中心预定特有的特典礼物，不同版本的特典有不同的图案。



▲《X》版的文件夹样品图，正面是泽尼亚斯，背面是主角骑着进击羊逛街的插画。



▲《Y》版的文件夹样拼图，正面是伊维塔尔，背面是口袋妖怪交流系统的插画。

3.双版本预订：世界起始之书

《世界起始之书》书预订双版本才会得到的第三个特典，里面收录了开发秘话、官方插图等内容，并附带收录了多首《口袋妖怪X・Y》音乐的CD以及很豪华的小册子等。

4.免费送货上门

这个对国内玩家没什么意义，但也足见官方想得周到，预定的免费送货截止时间到10月6日为止。

限定版3DS LL

最后来看看《口袋妖怪 X・Y》的限定版3DS LL，有蓝色和金色两种款式，上面都有泽尼亚斯、伊维塔尔以及火耳狐、泡泡蛙和针栗鼠的图案，风格完全不同，你更喜欢哪一种呢？顺便说下，这两部款机里都内置有下载版的《口袋妖怪 X》或《口袋妖怪 Y》，已经可以在口袋妖怪中心接受预定了，每部主机售价为22800日元（折合人民币1413元，相当于普通3DS LL加上一款正版游戏的钱）。



▲蓝色版限定主机。



▲金色版限定主机。



文／杨柯　编／马修

攻守之计

——从《X·Y》解读《口袋》的保守与创新

前面的“游戏前哨站”再次带来大量有关《口袋妖怪X·Y》的消息，在惊讶本作系统变化之多之广的同时，不妨将《X·Y》的这些变化放到整个系列中，从中来解读《口袋》在每代制作中的保守与创新吧！

命名问题

回想下《口袋妖怪 X·Y》刚公布时，大多数玩家最早知道的是该游戏的什么？画面？系统？人物？口袋妖怪……都不是，而是名字！

没错，就是名字，尽管听起来废话，但实际上的确如此；不过也有例外，像有时候就会先公布个新作、后来再给取名。我们这里当然不是说谁先谁后的问题，而是就命名来说下《口袋》的保守和创新。



先说系列第一作，采用双版本制本身就是一大创新，而两个版本的名字并立便也成为了《口袋妖怪》正统作品的一大景观。尽管双版本不错，但版本名字是纯粹根据封面口袋妖怪，也就是小火龙和妙蛙种子的颜色来定。后来随着口耳相传制造出神话，后面的作品便也



都紧跟其后，像以杰尼龟颜色为代表的《蓝》，以皮卡丘颜色为代表的《黄》（《黄》是英文版，日版名为《口袋妖怪皮卡丘》）。命名风格从整体上说简单明了单刀直入。



到了第二代，便继续沿袭第一代的的风格，用贵重金属做两个版本即《金·银》，作为贵重金属同时也依旧代表两种特殊的颜色，而巧合或者说内涵的是，当时的《金·银》虽然面向GBC平台发售，但也积极响应任天堂当时的GB、GBC双兼容的号召，同时支持GB和GBC——就像版本名字，即是贵重物品，也是颜色之名。而直到第二世代的资料篇《水晶》公布发售，该世代命名由来之争才结束，一方面确定是贵重物品命名，一方面确立了与颜色毫无关系的贵重物品“水晶”彻底与GB主机无缘了。另外要说的是，从第二世代开始，游戏的版本命名已经和游戏内容相契合了，除了对应两大神兽的颜色，金、银作为很早就被先人们重视的贵重金属来命名，一定程度上也代表了第二世代在古典风韵。



而第三世代，GBA实现了机能的飞跃进步，再出新的《口袋妖怪》自然也不用再去考虑对前代主机的支持，所以在命名上也独树一帜，即《红宝石·蓝宝石》以及后来的资料篇《绿宝石》，这是只属于GBA平台的世代作品。

值得一提的是第三世代开始出现了重制版《口袋妖怪》，即我们熟悉的《火红·叶绿》，名字上一眼看出和原版的关系，但“火、叶”二字也不是白加的，通关后的七岛剧情以及与《红宝石·蓝宝石》在精灵上的互补，都给这两个版本大大增加了分量。而且这种命名方式延续到了同为重制版的《心金·灵银》，由于借助NDS平台的强大表现力使得画面做得非常棒的同时，同样有

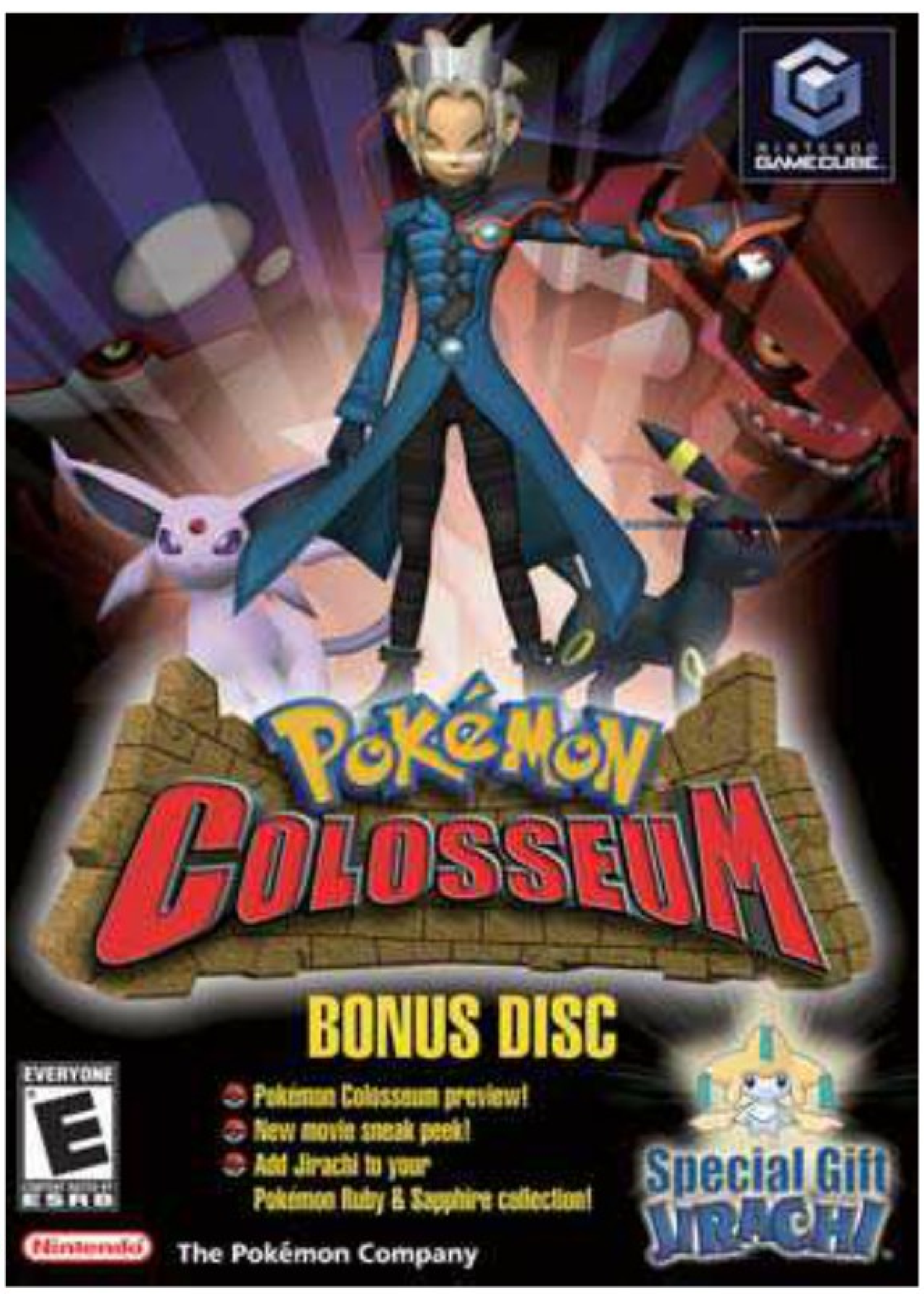


原创的有分量部分，没有辜负承袭自《火红·叶绿》的命名方式，堪称重制版中的佳作。

另外别忘了，第三世代的正统作品的版本可是延伸到家用机平台的，比如《口袋妖怪竞技场》的RPG模式和《口袋妖怪XD，暗之旋风路亚》，在命名上我们可以看出当时任天堂的对家用机的态度：保守而谨慎，涉及到命名问题就是第一次在家用机上实现RPG化甚至无法叫出它的名字，因为它只是一个模式而已，哪怕做得再大再完备再有资格独立成一作……与这个无名正统作品相比，在后来的《口袋妖怪XD》的命名上就张扬得多，尤其是“暗之旋风露琪亚”配合黑暗露琪亚的图，非常霸气，毕竟这个时候虽然任天堂的NDS成功捍卫了霸主的宝座，而NGC也已经末路，销量是否垫底已经无所谓了，所以，把名字起得霸气一点高调一点，更是一种营销策略。其实如若论系统创新，《口袋妖怪XD》明显是《竞技场》RPG模式的延续和完备，甚至连新地图都没多少，但却彻头彻尾地独立出来，也算是带上NGC上那第一作没有正式名字的《口袋》正统作一起扬眉吐气一把。



然后时间进入了2006年，然后《钻石·珍珠》发售了，官方对这次标题的解读分别是珍珠般圆润和钻石般坚硬，其实主要是和主题神兽属性的外形靠近，当然也可以理解为圆滑与强硬，而圆滑与强硬的中和便是中庸——事实上，《钻石·珍珠》本身也是一个大改革与大保守同时共存的一作。即便到资料篇《白金》，也在原本没多大扩充的基础上再次给玩家改得瞠目结舌。就如





www.dooland.com





第四代的命名一样，或圆润或坚硬，弹性大得很。

而如果说命名最保守的一作，那就应该非《黑・白》莫属了，保守到让人以为会不会要开倒车……结果，表面上沿袭初代《红・绿》命名风格的《黑・白》，实际上沿袭的恰恰是第四代的《钻石・珍珠》的强烈对比并进一步强化且赋予其哲理内涵，建国传说虽然不如新奥的创世神话体系庞大，但透过N这个对手在指挥口袋妖怪作战与解放口袋妖怪中间的来回纠结，玩家也是一路在黑与白的左右思量中冒险成长。

当我们在《黑・白》中行进了两年，本以为可以在这中间找到灰色地带的《灰》时，没想到厂商将《黑・白》的纠结进一步放大，并直接以《黑2・白2》来为资料篇命名，即便是丘雷姆做大BOSS，其完全形态也是与黑白两龙的合体，于是我们看到的并不是将所有答案搅和敷衍过去的灰色，而是灰黑、灰白混合的更强大也更明朗的最强龙系精灵，而N也在非黑即白的纠结中最终释放了自己培养的强大的精灵，但是并不是人人都是N，也不是人人都是主角，即便在等离子团内部，不同的长老们也由于彼此见解的不同而分了家。而且打着回归初代旗号的第五世代的改变之大，即便放在系列中，也是数一数二的。

如今第六世代发售在即，在刚刚公布《X・Y》这个标题时，很多人都猜测会不会和基因染色体这些有关，不过笔者倒是觉得可能性不大，毕竟基因染色体的学术性专业性太强，即便随着游戏进行也难如《黑・白》那样会随着N的纠结而越发领悟。但从已知的资料中得知，两个主神分别是生命口袋妖怪和破坏口袋妖怪，这起码可以确定游戏的主题是诞生与破坏，而且两只神兽的官方背景是新枝和长空……但目前无论怎么找，还是推断不出标题本身所包含的含义啊。

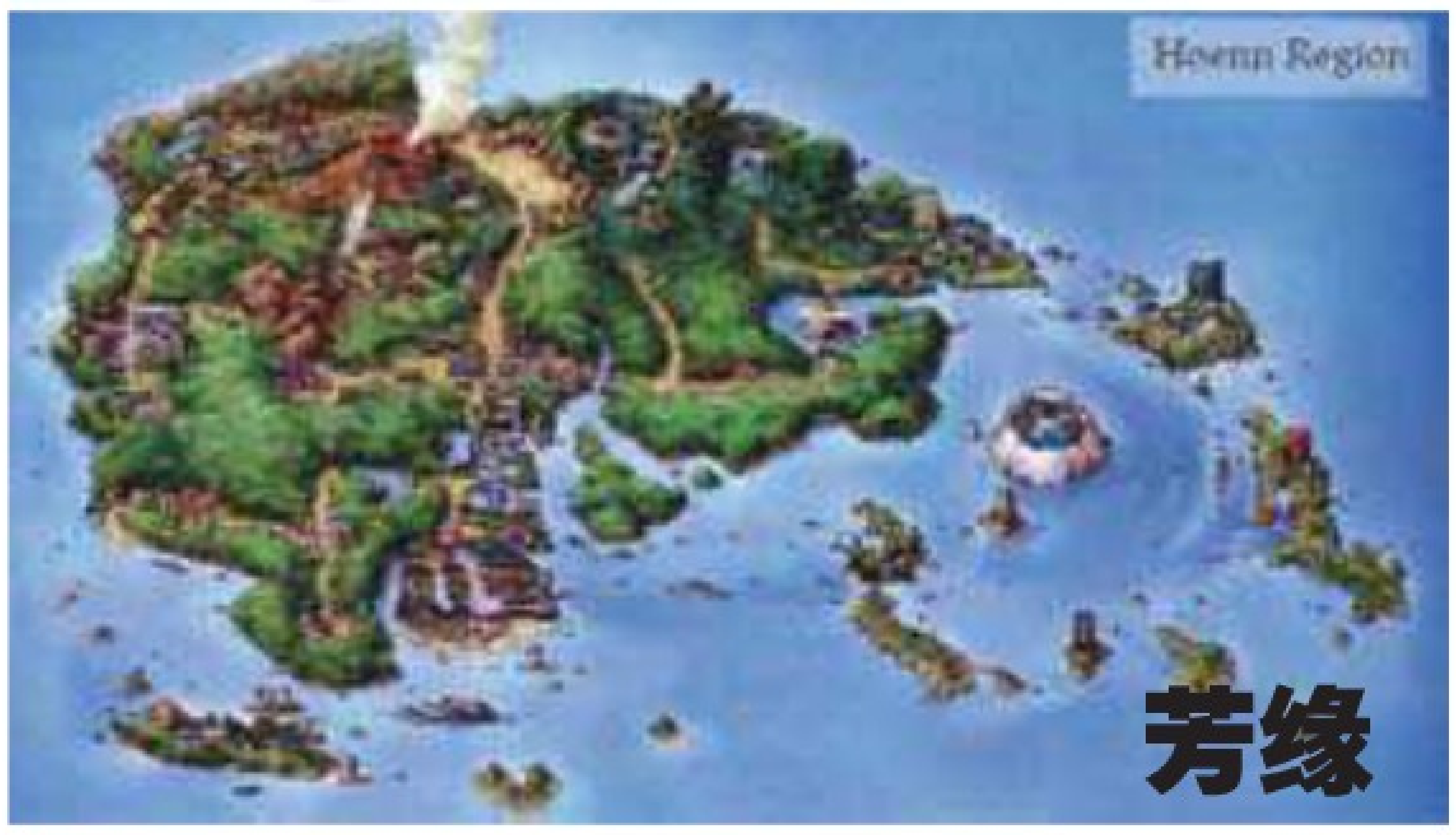


舞台：走出日本面向世界

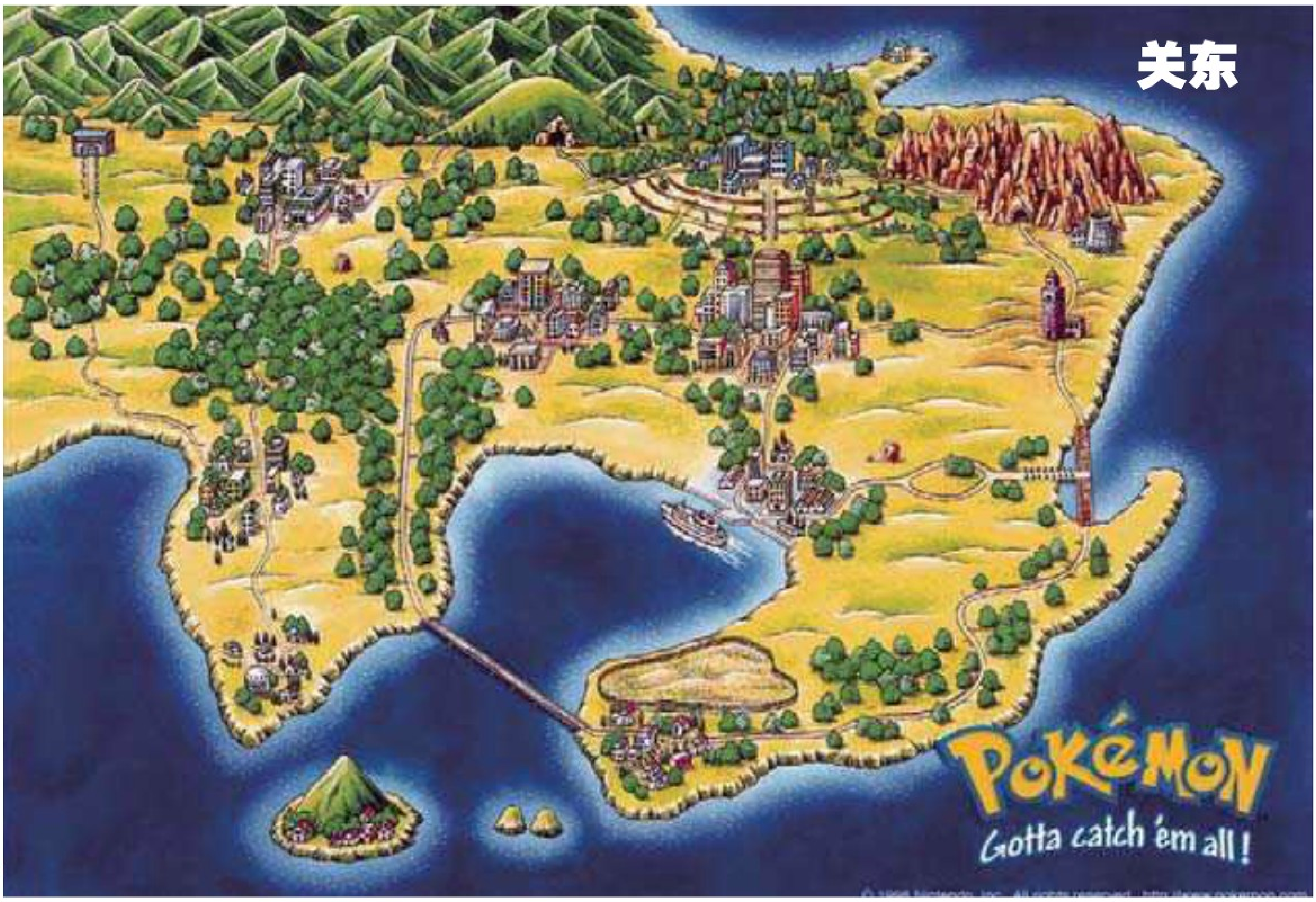
我们在之前的专题企划《口袋妖怪十五年》中提到过，在《口袋妖怪》这款游戏开发之初，尽管制作人们一丝不苟地用对童年时代的留恋而将心血注入到游戏开发中，但也没去想这游戏有朝一日还会卖到海外去——像《勇者斗恶龙》那样做个日本玩家心目中的国民游戏，其实是当时很多日本厂商的目标，当然这不是不思进取，而是因为当时全世界游戏的中心本身就在日本，得日本市场者得天下至今还是一些人根深蒂固的观念，何况那个时候？

总之，开发之初，无论是田尻智，还是石原恒和，还是增田顺一，大家都是展现一个熟悉而又新鲜的游戏世界，那么以日本为原型实在是再合适不过了，因此从第一作便以现实为原型，选址便是有着东京都的关东地区。





到了第二代，便选了近畿地区做原型，如果说近畿有点模糊的话，那么说





“关西”相信很多玩家结合游戏中的地图就可以从字面上有个大概的了解了，这里有着浓厚历史沉淀的大阪府、名古屋、奈良等城市，也有上野这样著名的赏樱胜地，用来做古色古香的城都舞台原型、又与《红·绿》的关东大陆左右相邻，自然是再合适不过。

第三世代的主题是自然与环境、大陆与海洋的彼此扩张，所以舞台设定在满足植被丰茂的基本前提下，也要有丰富的海水资源和火山，而其后则更加温暖，故将舞台选在了最靠南方的九州地区。



第四世代则选择了北海道，这是日本非常靠北的的地方，中间的大雪山系即为殿元山，众多岛屿则化身为游戏中的钢铁岛、新月岛、满月岛等的岛屿。

至此，日本的八大地区已经有一半



收入《口袋妖怪》中，那么下一个收入游戏的会是哪个呢?

结果第五代给出的答案让人非常意外：纽约。

前面说命名时候就提过，《黑·白》是典型的披着传统外衣大行改革的一作，而取材地点便是其改革之一。这里倒不是说取材于日本不好，事实上对于《口袋妖怪》一贯要求的“植被丰茂”来看，除了亚马逊森林那些未开发地带，就现代文明下人与自然的和谐共处，日本的确做得很好，而且自古以来都是人类居住在狭小的区域而将广袤的领域留给大自然，即便进入现代社会拥有了开山填海的本事后也不例外。但选择纽约，最重要的是带给玩家完全不同于以往的感觉，而游戏也的确做到了，不管是大型卡车不断开过的天箭大桥，还是各人种聚居的人类社会，以及飞云市这样的大都会中心，以及野外穿着牛仔装的训练师，都给人以浓浓的异国风情，连遗迹都换成了西式的，并且有西式棺材和西式吊灯造型的幽灵系口袋妖怪，以及有着浓郁印第安风格的战鹰和秃鹫。乃至游戏那种乍一看粗犷实则细节部分非常到位的风格都是典型的美式风。

而笔者一位在美国的朋友曾经也聊起过下一座口袋会不会还在美国，会的话会是哪里?结果当第6代初一公布，那标志性的铁塔让朋友小小沮丧了一阵便又高兴起来，因为又将有不同风情的地方去仔细品味了。从已经公布的来看，卡洛斯大陆的原型就是法国，除了铁塔和周围的标志性建筑，其建筑风格、石子小路也都是古典风十足的欧洲风情。增田顺一曾经说之所以把舞台选在法国就是因为这里的美丽，卡洛斯本意就是希腊语中“美丽”的意思。那么《X·Y》到底会呈现出怎样一个欧陆风情十足的口袋妖怪世界，还是相当值得期待的。

www.dooland.com

画面的进化

对于电子游戏来说，画面的进化是最显而易见也是最容易让人初上手就可以给出好评的要素，而《口袋妖怪》在这方面进化得尤其大。

进化大的有两种原因，一种是前进的步伐非常大，一种是起点不高。不客气地说，对于很多初代玩过来的老玩家，感觉《口袋妖怪》画面进化大的原因其实大都是后者，因为我们都是从初代玩过来的。

从画面的表现来说，《红·绿》其实不算差，房屋树木草丛行人都表现得很到位，口袋妖怪们虽然分辨率低但也个性十足，笔者真正留下糟糕印象的是战斗画面中的技能表现，比如一些格斗技能，看起来慢慢而缺乏干净利落的果然，看起来更像扒皮。而水系最强技能高压水泵的演出效果还不如冲浪……

到了《金·银》，由于平台对应





GBC，首先画面变成彩色的，而且画面也更加精细了——这些都是次要的，《金·银》的战斗演出效果做得都相当赞，有些即便今天看来也相当有魄力。而《金·银》的资料篇《水晶》，更是由于完全对应了GBC而在颜色上更加丰富，尤其值得一提的是精灵们登场后还有各自的动作，有的像烈雀用爪子拨弄脸就非常可爱，但也有的如大岩蛇晃得让人担心其会不会散架……

至于接下来的《宝石》版，相比于一代到二代的进步，起码在画面上就保守许多——注意不是画面差，而是保守。当时为很多玩家诟病的就是战斗画面为什么不加上背景图案，都到了GBA了，怎么战斗画面还是没有背景啊。不过随着游戏的进行，走过没过人高的草地、风情各异的城镇、尤其是雨过天晴后在独木桥上看着河水倒映下的蓝天白云以及自己的倒影，那种惬意相信足以打消很多人在画面上的怨念了。而与《宝石》同个世代的《火红·叶绿》尽管在画面上比《红·绿》要好很多，但因为直接用的《宝石》版引擎而关东大陆又没那么多海域，所以整体上感觉不如《宝石》版来得心旷神怡。



不过同为第三世代的《竞技场》和《口袋妖怪XD》，借助于NGC家用机的强大平台，使得其画面表现一直在正统系列中都是高高在上的，但是3D的画面下有一个问题：战斗时间非常长，以至于《XD》后来笔者都有些玩不下去了，



除此之外一切都还不错。



至于第四世代，登陆NDS的《钻石·珍珠》在画面上依旧走的是保守路线，除了五段昼夜和立体化的固定背景，以及索诺镇、分海大道、花之乐园的那些花田，画面本身并未有给人多大惊喜，玩起来感觉中规中矩，其实在战斗画面演出上本作已经好很多了，战斗中全背景的特效非常有魄力但很多人看了几遍选择的是关闭战斗画面以提升效率，整体上来说《钻石·珍珠》的表现都显得中规中矩。而资料篇《白金》尽管在画面细节上做了增强，但整体上亦是如此缺乏令人眼前一亮的亮点。

掌机平台《口袋妖怪》的真正让人惊喜的画面出现在《心金·灵银》中，出于经验，大多数人都认为厂商应该理所应当地给这款经典旧作用《白金》的引擎重做下，没想到实际玩上时画面竟然有翻天覆地的变化，场景的美丽、柔和超乎了想象，在铃之塔顶的漫天晚霞和枫叶飘落中邂逅凤凰的情景至今记忆犹新。也就是那个



时候我们才发现：Gamefreak也可以玩画面。

在《心金·灵银》后没多久，第五代作品《黑·白》公布了。玩家惯例地又是以为《黑·白》会沿用《心金·灵银》的引擎，没想到厂商在把那漂亮细腻的画面仅用了一作便抛弃了，取而代之的是《黑·白》独有的画面——这部改革性质极强的作品打的怀旧旗号之一便是背影的马赛克化，要知道这可是在第二代中就开始杜绝、第三代就完全绝迹的现象。事实上这只是为了动态缩放的无奈妥协，第五代画风整体上粗犷，精灵也不少都是暖色系所以看上去并不如《心金·灵银》、《钻石·珍珠·白金》甚至《宝石》版清新，但主打的精灵动态画面却实在是让人欲罢不能，动作细节都相当逼真自然，而且各有各的动作表演，在被打倒和打倒对手时停留在某个POSE上亦不觉违和。而战斗画面中的精灵动态画面带来的绝不仅仅是看着好玩，而是让战斗节奏整体提升，即便关闭战斗画面也不会觉得枯燥。玩过《黑·白》再玩回《心金·灵银》，很可能在节奏上就没法再适应了。



现在第六代《口袋妖怪》的战斗画面已经公开了相当多，目前来看对战斗节奏还是相当重视的，同样的全3D战斗，其节奏比NGC版的两作要快上许多。而且和五代一样，即便关闭了战斗画面，动态的精灵们也不会让玩家觉得



单调。然而与五代不同的是，3DS机能支持下的画面无论是背景还是精灵本身，都非常细腻，战斗表演也多种多样，而一直在动着的精灵们，似乎并没有让玩家再有五代时的惊喜，也许是画面整体上给人的感觉已经是一切优秀的表现都理所当然了吧。

不变的主角精灵属性与千变万化的神兽属性

虽然“《口袋妖怪》系列”这近20年都是一直在进步变化，但有些的确是长久不变，比如主角精灵的属性，从初代就是水火草三个彼此相克的属性，到了即将发售的第六代仍是如此。当然，即便基础属性相同，进化后也可以有其他属性，比如增加了格斗属性的火鸡斗士、豪火猴、炎武猪以及增加了地属性的巨树龟和巨沼怪等。而能力成长更将这些精灵们分化出不同的类型，像同为草属性的妙蛙花和森林蜥蜴走的就是完全不同的方向，反倒是火系清一色都是猛攻手。那么真的每作《口袋》正统作都是水火草三系做主角？答案是否定的：《口袋妖怪 黄》的主角是电系的皮卡丘，而NGC版的主角精灵则是月精灵和光精灵。

虽然系列在主角属性上保守，但在神兽的属性上还算大多数照顾到了，由于迄今为止的神兽体系实在太过庞大，所以这里就不面面俱到了，只说下主神级的神兽。

初代最强的属性是超能，所以主神超梦非常强大，按照初代特攻即特防的算法，其在初代的种族值甚至超过了创世神阿尔修斯。

第二代压抑了超能系的强大，属性则以飞行为主，其中露琪亚为超能+飞，



凤凰则是火+飞，其实，在第二世代的飞行系也不算强大，只不过是需要两只会飞的主神罢了。

第三世代的前两大主神，分别是水系的海皇牙和地系的古拉顿，这两个属性在常规精灵的对战中都是非常常见的攻击属性，不过出来主神很显然也是海洋与大地在互相扩张中制衡相符。飞行+龙属性的第三主神雷库萨虽然看着给力，但实战效果一般，真正展现出其强悍还是在第四代物攻特攻重新划分之后。

第四代由于物攻特攻系统的重新划分，龙系技能不再局限于特攻内，所以一大票物攻高的龙系精灵有了极其强大的表现，龙属性精灵真正被全部解放出来了，而三大主神的主属性也都是龙，分别是龙+水的帕鲁基亚、龙+钢的迪亚路卡以及龙+鬼的基拉帝纳，无论何种属性组合，高威力的龙系攻击都让人没有任何里有跳过。

第五代虽然改革方面众多，但在物攻特攻上还是遵循着第四代，所以三个主神依旧是以龙属性为主的混合属性：龙+电的泽克罗姆、龙+火的莱希拉姆以及龙+冰的丘雷姆。

由于龙系本身就出600级的人才，在龙系物攻解放后便出现了一大票即使扔进神兽战也能一搏的强者们，于是到了第六代，出于平衡属性的需要，增加了专门压制龙系的仙属性，而新的属性必然是热门，故主神之一的泽尼亚斯为纯粹的仙属性；而与之对应的则是飞行的、恶的以伊维塔尔，而这也是继第三作之后，又一对主神没有同一属性的作品，到底谁的属性占优，目前尚不得而知，但第六世代的神兽大战，还是相当期待的。



战斗系统的变迁

无论是育成还是和人较量，战斗都是《口袋妖怪》的核心要素，关于战斗画面我们前面说过了，这里就不赘述了，只是简单说说战斗系统方面的变化。

首先要说的是，初代的战斗系统并不完善，所以才有超梦这么逆天的精灵存在，其傲视群雄的强度远胜过今天换个石板会被看出破绽的阿尔修斯。所以第二代加入了恶属性和钢属性，实现了属性上的平衡，并增加了努力值的设定，然而二代的努力值并非像今天这样



有总和上限，而是每一项都可以爆到最满……

三代则在二代的基础上调整了努力值的计算方法，将所有努力值之和限定为510，并增加了特性和性格，让玩家在培养口袋妖怪上更有方向，除此之外，新增的二对二对战则让战斗更加丰富。

到了第四世代，特攻与物攻的重新定制彻底解放了一大批物攻手和特攻手，配合原有的特性及性格系统，加上又支持Wi-Fi，只要喜欢可以随时和人联机，《钻石·珍珠》留给笔者最深的印象正是那狂热对战。而在对战类型上，第四代倒是没比第三代有多强的进化。

在对战上再次进行大变化的是第五代，第五代把辅助、骚扰、回复等非攻击技能统一为变化类，并在此基础上重新增加各种实用的特性，再加上第三特性的大量引入，以及三对三战、圆盘战，配合PGL，使得第五代的对战再次如火如荼地全球化起来。

在我们所做的《X·Y》的预告中，已知新作中将会有群战和空战，空战应该会让战斗完全立体化吧？那么群战是否又只是针对低等级的小精灵呢？一切，让我们拭目以待吧！

道馆大升级

话说“《口袋妖怪》系列”的道馆从第一作就设有难度很高的谜题，就是马志士的雷电道馆那个，需要调查两个垃圾箱且都调查对才能进入，很多玩家当时老老实实在找完第一张后又去找第二张结果前功尽弃，笔者也是被坑了多次之后才想起来找到一个先存档的事，这也算是笔者最早领悟到SL大法吧。后来还有红莲道馆的谜题，答对了可以直接过去，道馆工作人员不会找你挑战，但笔者还是挨个去挑战了——那可是经验值和钱啊。



然后到了第二作，道馆的谜题便没有马志士那样去难为玩家了，更多的

是绕来绕去。而后的第三代、第四代的《钻石·珍珠》皆是如此。从《白金》开始，道馆内的设施开始个性化起来，而这也影响了后来的《心金·灵银》乃至《黑·白》，到《黑2·白2》，道馆战变得更加华丽，尤其是穗美香和嘉米蕾的道馆战，真正是称得上华丽。

而在第六代公布的几位馆主中，从关注们的个性以及舞台背景来看，《黑2·白2》的精彩应该会发扬光大吧？



进化方式大汇总

前面的“游戏前哨站”中我们提到了进化这个话题，那么迄今为止的进化都有哪些呢？这里我们来总结一下：

第一世代

升级进化

最常规的进化方式，培养到一定等级即可进化。



交换进化

进行通信交换，交换后才会进化，初代中的耿鬼、隆隆岩等都是这么进化来的。



道具进化

使用道具便会进化，如皮克西、风速狗、快泳蛙、椰蛋树等。



第一世代的进化方式总的来说还是比较简单的，也可以说是最基础的三种，但影响可是非常大的，尤其是等级进化，至今仍是大多数精灵的主要进化方式。

第二世代

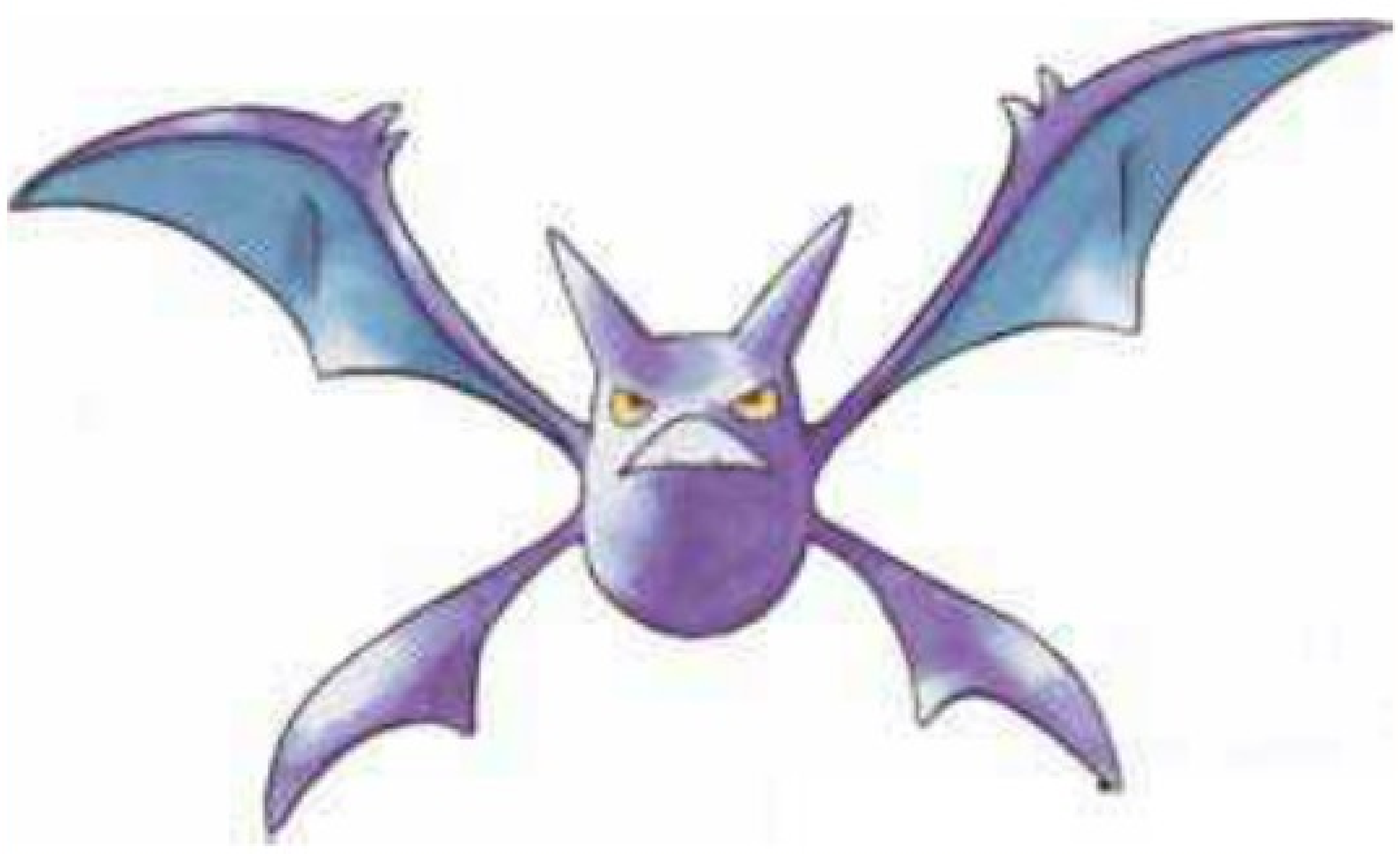
携带道具交换进化

待进化精灵装备着进化道具，并进行通信交换进化而来，如大钢蛇、呆呆王。



亲密度进化

当亲密度达到250的时候升级就会进化，如飞翼兽、叉字蝠。



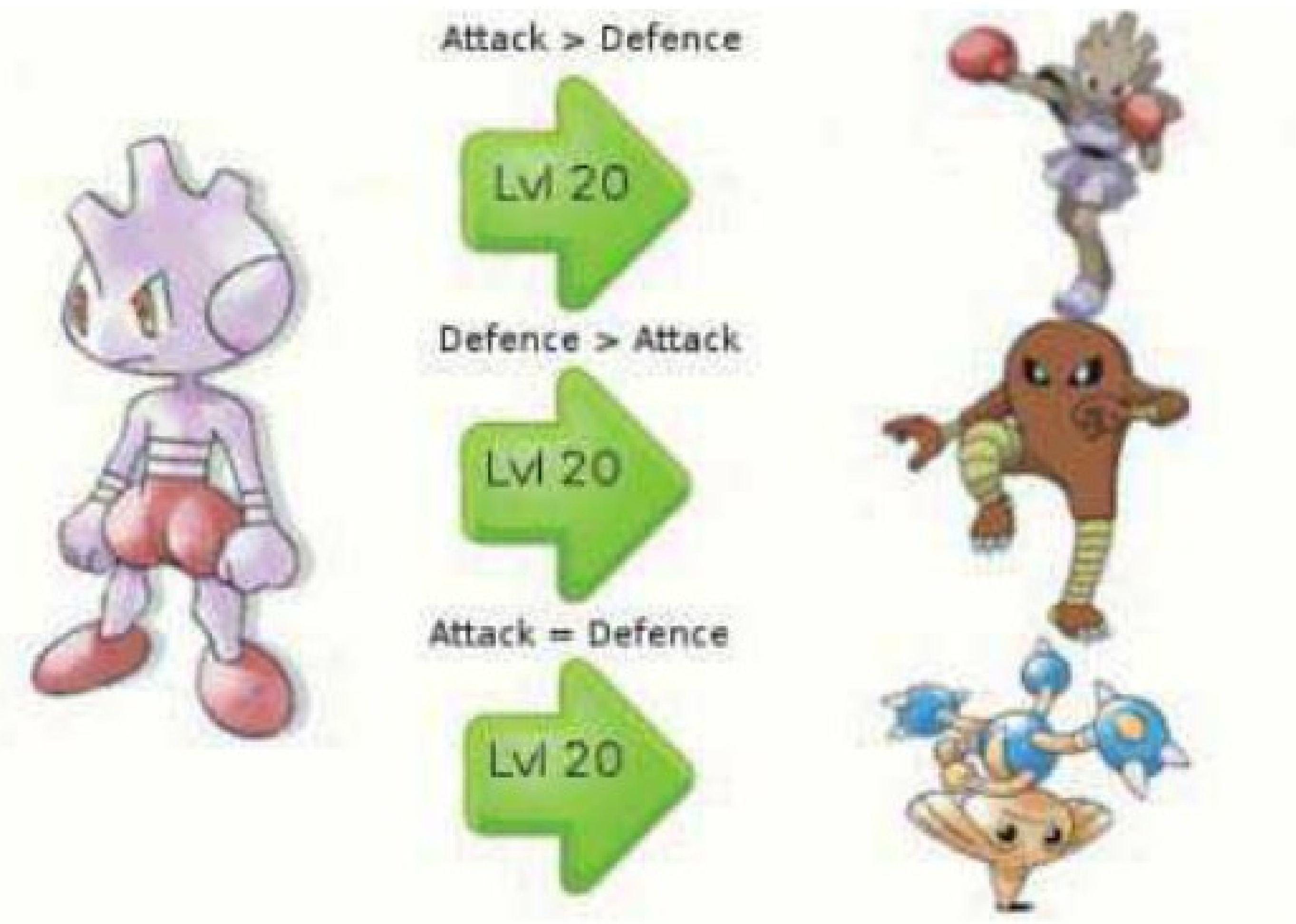
特定时段亲密度进化

在亲密度满、又在特定时段（如白天晚上）升级后进化，月精灵和光精灵是这种进化方式的代表，但如果不留意亲密度和时间段的话很容易进化错。



能力分支进化

到进化等级时，看某些能力的高低来决定进化方向，目前只有巴鲁郎是这样进化。



可以看出，第二世代的进化方式比前一世代多了整整一倍，方法上往往更加复杂，尤其是能力分支进化……还好这种在以后的作品中没有其他精灵这么进化了。

第三世代

性格值分支进化

以隐藏数值性格值来决定进化方向，是刺尾虫的特有进化方法。



空位进化

地忍虫进化出鬼蝉的进化方式，进化时给队伍中多留个空位，在进化成忍者蝉的同时，也会多出现一个鬼蝉。



美丽度进化

笨笨鱼的进化方法，当美丽度达到一定程度便会进化，用对应的树果做松饼可以提升美丽度。



第三世代的进化方式比以前的略少了些，而且都各对应一种口袋妖怪，但后两种很热门，所以影响也还是蛮大的。至于第一种，与其研究如何用性格值进化该不如直接去抓甲壳蛹和顿甲茧快捷……

第四世代

性别进化

同种精灵因为性别不同会进化成不同的精灵，最典型的是蓑衣虫和三目蜂。



地点分支进化

这个其实可以算作是性别进化增加附加条件的进化版本，会因为进化时的形态而进化出不同形态，而进化前的形态取决于自己所在的地点。代表就是雌性蓑衣虫。



特定地点进化

和上一种类似但又有所不同，精灵在特定地方才能进化，如UFO磁怪、冰精灵和叶精灵。



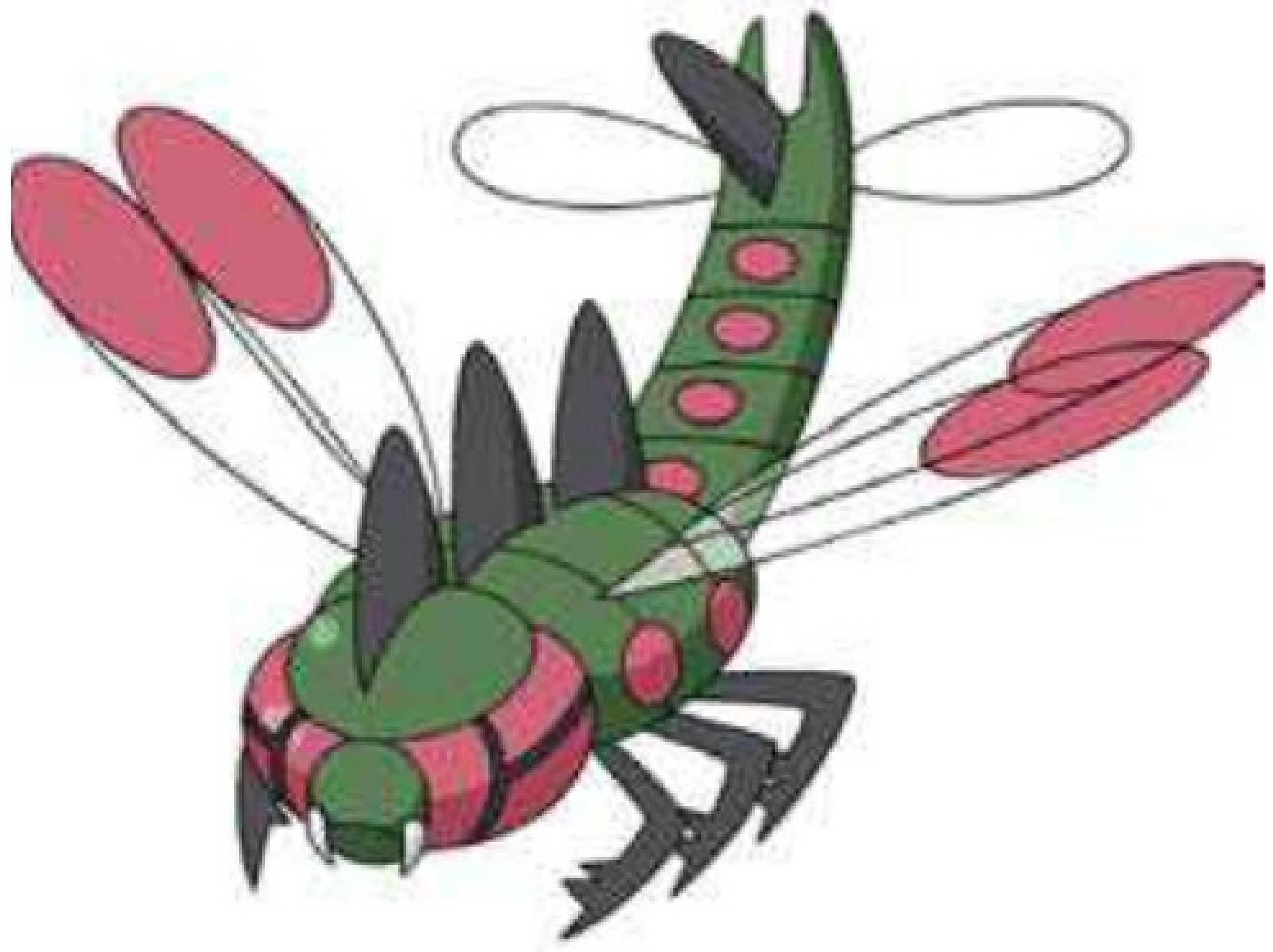
合体进化

小球飞鱼进化成巨翅飞鱼的进化方式，队伍里需要还有一只水枪鱼来共同进化。



习得技能进化

在学会原始力量、滚动等技能后进化出最终形态，如长舌头、巨藤怪、巨翅蜻蜓等。



觉醒进化

通过觉醒石，特定的性别进化出特定的形态，如艾雷特和雪女。



第四世代有不少精灵都是以往二级进化精灵的第三形态，而如何让它们进化也是一个课题，所以有了各种各样的进化，也算丰富了培养的乐趣。

第五世代

交错进化

获得铁骑虫和疾风虫的进化方法，即将步甲虫和铁盔虫交换，交换之后原本没有盔甲的步甲虫进化成了铁骑虫，而有盔甲的铁盔虫则变成了疾风虫。



第五世代需要特殊进化的精灵不少，但诞生于第五世代的进化方式就这么一种，虽然少但很有趣，不得不去怀疑交换过程中是不是发生了诸如步甲虫扒了铁盔虫的盔甲的龌龊事……

第六世代

反转进化？

这是目前官方遮遮掩掩给出的一种进化方法，从内容来看，应该是魔乌贼进化成暴君乌贼的方法吧？相信官方也遮盖不了多久，更多的新消息也会通过官方渠道发布出来的。

和口袋妖怪的亲密度



《X·Y》中有个非常有趣的设定，即交流系统，包括给口袋妖怪喂喜欢吃的食物以及通过触摸屏去抚摸等等，然后就会加深友情。而这个系统，应该就是系列亲密度设定的强化吧。

说起来亲密度这个设定在最开始的《红·绿》中是没有的，直到《黄》版出来，皮卡丘跟在身后，在不同的心情时会有不同的表情，这才有了亲密度的概念。

而这个概念到了第二代中便正式形成，很多口袋妖怪都需要一定的亲密度才能进化，于是带着去多打胜仗、按摩等等的事情就多了，当然，像叉字蝠、飞翼兽、月精灵、光精灵这些进化后也的确对得起辛苦的培养。

至于第三代，由于导入了美丽度的概念，又无法与第二作通信、本身又没什么太依靠亲密度进化的精灵，所以亲密度在《宝石》版的存在感并不强，大家更津津乐道于如何钓到笨笨鱼并把美丽值升满进化成美丽龙……

而第四世代，由于第三世代可以通过5版本凑齐大多数精灵，因此亲密度也比第三世代时要重视一些。尤其是在重制版的《心金·灵银》中的散步系统，即便不进化，和口袋妖怪开心地在一起也是重要的。



社交与联网

口耳相传

不管你有没有参加过《口袋妖怪》的联机聚会，都无法否认《口袋妖怪》和社交一直是息息相关的。还记得最初的《红·绿》是怎么火起来的吗？就是口耳相传，口耳相传本身就是一种社会现象，当成为社会现象后，孩子们就可以在彼此的联机中结交更多的玩友，大一些的玩家甚至可以通过这种共同爱好活动结交到男女朋友……这其实也是很多玩家的梦想之一吧。



手机联网系统

继续说《口袋》，进入千禧年，信息革命开始走上快车道，互联网和手机两大业务开始迅速增长，而已经推出



▲这就是传说中的GB手机联网系统，对《水晶》来说关系到雪拉比的收服。

GBC的任天堂也给GBC架设MSG（Mobil System GB，GB手机联网系统），以期望用手机来为掌机实现网络连接，这也是任天堂继SFC的卫星系统后再次在网络联机上进行尝试，而通过口耳相传火热起来、已经成为社会现象的《口袋妖怪》自然会优先照顾，于是通过该系统，玩家不仅可以和远距离的玩家们交换对战，还可以得到获取雪拉比的重要道具GS球。但这毕竟只是手机互联网的一种过渡形式，到2002年12月14日，该服务正式终止。

无网时代

当《口袋妖怪》进入第三世代后，幕后大老板任天堂一方面忙着在家用机经营NGC和微软索尼斗得焦头烂额，一方面在掌机市场赚钱赚到手软，也就没再去搞什么网络系统了。而《红宝石·蓝宝石》其实也是赶上GB手机联网系统的末时代的，但那个联网系统始终表现平平，大概又收到了一些内部消息，总之《红宝石·蓝宝石》压根就不支持那个联网系统。但由于2002时互联网已经开始迅速普及，所以玩家们的交流也已经由昔日的口耳相传转为网络上互相交流讨论，当然也伴随着一些激烈的争论和争吵。

Wi-Fi与GTS

《宝石》整整空了一次世代的网络探索，当玩家再次通过互联网来交换对战《口袋妖怪》，就已经是第四世代了，借由任天堂Wi-Fi网络的架设，玩家们也终于能和远方的朋友进行联机对战了，然而这毕竟只是朋友之间。而陌生



的玩家之间，则由名为GTS（全球交换系统）来进行搜索交换，各自设定条件满足了就可以彼此交换。

PGL

到了第五代，除了保留第四代的Wi-Fi联机和GTS，下屏的齿轮界面也专为通信而用，其中的高端连接中增加的即时通信系统真正实现了玩家间的社交功能，通过这个功能可以和就近的陌生玩家联系上并进行交流、交换、对战等。而这个功能后来被加入到了3DS的硬件系统功能，即大家津津乐道的邂逅通信。除此之外，通过连接PGL（口袋妖怪全球连接）与全世界的玩家们在梦世界彼此拜访、互相留言甚至进行对战，也是都让人有强烈的天涯若比邻之感。

PSS

现在的3DS本身自带邂逅通信功能，而在已知的《X·Y》的消息中，PSS（玩家搜索系统）可以让全世界的玩家们直接通过机器进行交换和对战，而且还可以挑战排名，这样无疑会更方便；另外对周围玩友的识别，无疑也是结交同好好友的机会，等游戏发售后，各位玩的时候就把PSS功能给打开吧，说不定什么时候就会有惊喜呢。

庞大的精灵种类

《口袋妖怪》是一个主打怪物的游戏，所以虽然每作都有人类主角，但口袋妖怪更让人在意，因此每当新作出来，数量便增加一些，如今到第五代，已经增加到了649种了。这庞大的数量下的好处就是玩家的选择面极大，只要你愿意，可以组成一支全部600系且打击面联防都不错的强者之队，或者和朋友来一场轰轰烈烈的神兽大对决，以及小宝宝大作战等各种玩法；但不足之处则是使得不少能力平平的口袋妖怪们打酱油起来——这对于比较晚接触的玩家可能不算什么，但对于像笔者这种从《红·绿》就开始玩起，初期哪怕是捉到一个



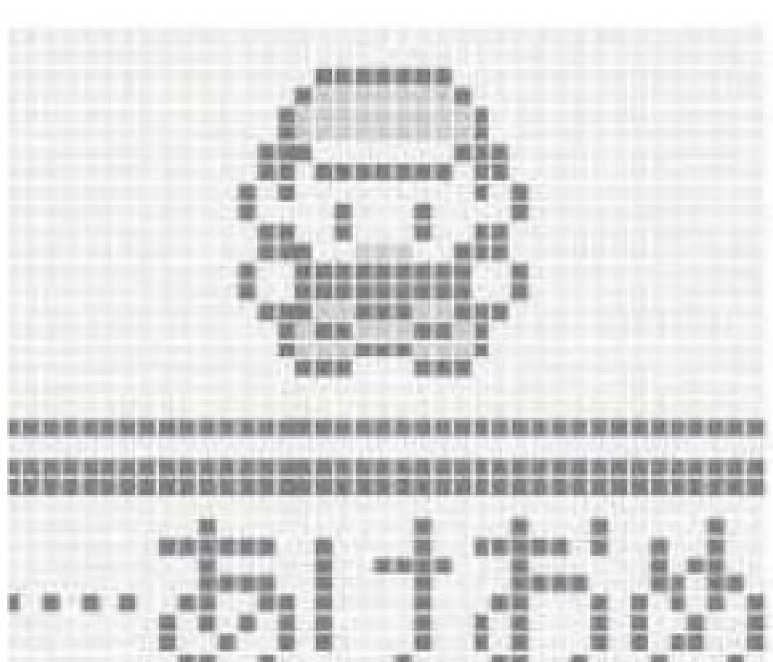
小拉达一个波波也会当成强力同伴的老玩家来说，看到众多性格各异的口袋妖怪因为能力问题被路人化还是很于心不忍的……

而厂商似乎也对这个问题很重视，不过越来越多是不可避免的，毕竟增加新的口袋妖怪是新作的重要卖点，但新口袋妖怪只能在世代的开篇作品中增加，后面的资料篇、重制版、特别作等都不能加入，于是官方在第三世代以迪奥希斯进行小范围尝试，毕竟迪奥希斯是礼物精灵不是谁都能获得的。而后在第四代资料篇《白金》中特别宣传电鬼、塞伊米、基拉帝纳的各种新形态。这些新形态一方面不占图鉴数因此不会使精灵数过快增长，同时也吸引更多玩家来探索更多的战术，可谓是一举多得之举。



▲光电鬼一家就5个形态。

主角的帽子



《口袋妖怪》的主角各异，但要给他们找一个共同点的话却一点也不难，因为他们都戴帽子。哪怕是小遥那样的头巾或《黑2·白2》男主角这样的遮阳帽。而不同之处，其实也是来自于主角的帽子。

像第一代的主角小红，长年戴着鸭舌帽从来没见摘过，尽管看起来是最矮胖的，但那是机能问题没办法，刚进入游戏起名字的时候不是也挺正常？

而二代的主角小金，特点是反戴着帽子，大概是机能限制，除了帽子戴的方向相反，整体上看与小红都挺像。



不过二代的资料篇有了女性角色，在GBC的屏幕上，小小的克里斯竟然能清楚地看到长发与头巾。而这对男女主角在后来的《雷皇传说》中担当情侣并产生了青涩的恋情，倒也算混得成功。

真正让男主角开始吃不开是在第三世代，第三世代不仅在对战和系统上创新多，在角色设定上也果断抛弃了前两代主角的鸭舌帽，都包上了头巾，尤其是女主角，跑动的时候两个马尾一跳一跳非常可爱。大概是女主角在游戏中就很可爱而且又有动画中小遥的加成，因



此女主角的人气极旺，导致男主角极其酱油。

而稳扎稳打走路线的第四世代中，戴着前进帽的男主角更加中规中矩，而戴着尖帽的女主角却因为活泼的外形再次大受欢迎，然后和很多ACG作品一样，得到了动画中女主角的人气加成。

另外也说一下两个重制版，《火红·叶绿》的男主角有小智增加人气，而女主角就是来自《特别篇》的小蓝，所以两人的人气都相当高，这种男女平等的情况在《口袋》历作中都是罕见的。而《心金·灵银》，很明显，有些御姐气质的琴音完胜男主角。

接下来再来看看第五代，第五代可是有三个戴帽子的：男主角、女主角和N，虽然连鸭舌帽都恢复得跟初代的小红差不多了，但却和这游戏各方面的要素一样——披着怀旧的外衣搞大变革，就拿主角来说吧，年龄不再是10岁的孩子，从年级上看差不多也十七八了，一个成熟的阳光帅哥、一个热辣性感的美女、还有一个成天左右矛盾的高帅富……嗯，这个阵容压根就不用借助动画宣传。而资料篇的男女主角看着虽然又恢复了孩子身分，但从官方公布的PV来看，应该也有是十五六岁的少男少女了，至于他们的遮阳帽，其实给二人增加了不少萌点呢。



口袋交通工具史话



常玩《口袋》的讲话，会觉得交通工具很没必要，因为只要有一只掌握飞天技能的精灵，就可以随便到处逛、当然还是要有城镇这些有落脚点的地方才能降落。

以上是吐槽，下面正经说说《口袋妖怪》里的交通工具。最早的交通工具是出现在《口袋妖怪 红·绿》里的自行车，标价甚高，高到你即使钱赚到最大数也买不起，因为你会发现游戏里钱的最大数额和那自行车的标价仅差1元，所以正确的方法还是应该剧情中得到，这样终于不用慢吞吞地踱步了。

相比关东自行车店的坑爹标价，





城都黄金市自行车行的老板就大方多了，免费送！而且无论是关东还是城都，除了自行车，还有轮船乘坐，另外两地还有高速列车相通——当然这是第二作才有的待遇了。

第三作和前两作有共同的待遇——自行车、轮船，但还有个很实用的不算交通工具的道具：跑鞋。是老妈给的，有了跑鞋不仅行动速度加快，像女主角跑时候双马尾跳啊跳的也令可爱值暴增。而且自行车还有加速型和技巧型的分类。

至于第四代，跑鞋、自行车、轮船什么的样样都有，而且自行车还是自带变速档，可以随时在加速与匀速间切换，虽说野濑大湿原也有火车，但总体来说还是显得中规中矩。





那么来看看大变革的第五代，《黑·白》在交通工具上也很保守，跑鞋、自行车、船什么的，不过雷文市的地铁的确是可圈可点的好去处，傍晚搭乘皇家伊宿号游轮也会遇到不少挑战者。相比之下，《黑2·白2》中搭乘飞机之旅全程无挑战似乎要更惬意一些？

第六代目前公布的驾驶工具包括有滑轮、骑乘口袋妖怪等、而跑鞋已经确定会有，那么自行车、跑车、火车这些还都会有保留吧？



有感而发，这次就写下这么些吧，其实就《口袋妖怪 X·Y》的变革之大，以此来引出系列的各种改变与保守，怕是这一本书也装不下呢，这里也就总结一下，与各位口袋爱好者求个共鸣，最后感谢各位观赏，再见。



口袋妖怪原型探析

——德科罗拉群岛的一些精灵

文/迷　编/马修

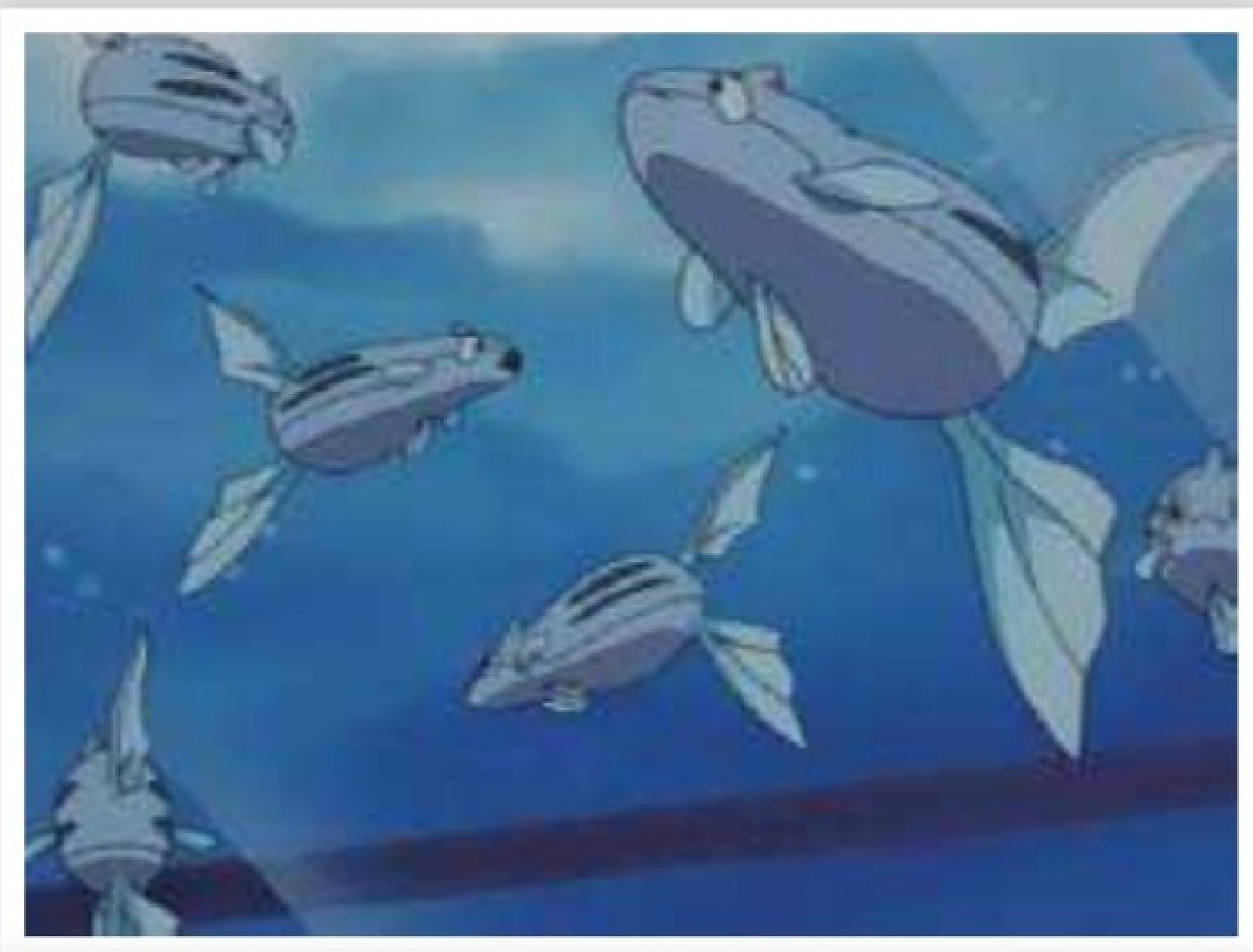
暑期已至，官方陆续公布的《X·Y》的新精灵、新属性、新要素等情报让玩家们对新作的关注持续升温，也意味着我们现已步入了第五代的末期。TV动画中小智等人告别伊宿大陆后便开始了德科罗拉群岛之旅，群岛中不仅栖息着伊宿地区的精灵，其中还有不少旧作中的精灵也再次登场。本辑介绍的是几只在德科罗拉群岛登场的精灵。

No.223水枪鱼





水枪鱼是最早出现于《金·银》版中的精灵——作为继四色版之后的全新作，《金·银》在地图迷宫中分布的野生精灵和游戏中各种NPC使用的精灵绝大多数都是在第一代中登场的。当初笔者匆匆地打完游戏一、二周目，查阅图鉴会发现大多数的资料都是旧精灵的，第二代精灵的资料寥寥可数，更多的则是大片大片的问号；游戏中箱子里存放的第二代精灵虽然不见得强大，但也算得上是凤毛麟角。在那个网络和游戏资料都不算发达的年代，第二代的精灵就像未知的宝藏一样，深藏于地图迷宫的各个角落。水系精灵水枪鱼在《金·银》版中仅分布于44号道路，用钓竿有低几率钓得，笔者当初在赶路的途中，并未在此逗留垂钓。





▲动画《EP》篇与《BW》德科罗拉群岛的水枪鱼，两图中水枪鱼的颜色和眼珠的位置均有差异。

水枪鱼在数值的设定上体现了其进攻性强的一面，重视两攻与速度但耐久糟糕。在《金·银》时代，水枪鱼除了稀有之外就再无亮点，但是这只小东西竟然可以在资料篇《水晶》中的技能教学学到火焰放射，随后在第三代新增了重视物攻的紧张特性和电系干扰神技电磁波；如今第五代的水枪鱼能掌握的技能种类十分丰富，草、超能、电、恶、岩石、地面、毒、虫系的攻击技能均有涉猎，技能的丰富程度首屈一指。

水枪鱼的造型十分独特，是一种体型娇小、淡蓝色的鱼型精灵，长有一双瞪大般的椭圆眼睛，身上有两道深蓝色的横条纹和四个锐利的牙齿。整个身体的造型有点类似于一把造型怪异的左轮手枪，腹鳍的位置像手枪的扳机，上下的两个大大的尾鳍像手枪的握柄和击锤。仅从奇特的外形我们并不能看出水枪鱼的原型是什么，不过仔细查阅各版的图鉴我们可以发现一些显著的端倪：水枪鱼的精灵种类是喷射精灵，图鉴中介绍到水枪鱼天生拥有狙击的习性，可以在水下瞄准猎物，并用腹肌喷射出水柱，能够对100米处的目标进行精确无误地射击。还能吸附在巨翅飞鱼的身上，分享吃剩的食物。在我们的现实中，显然有会射水的鱼类，它就是我们熟知的射水鱼；也有吸附在其他大型鱼类身上做免费遨游的鱼类，那就是印鱼。不过还是让我们先分析一下水枪鱼的名字

吧：水枪鱼的日文名为**テッポウオ**，**テッポウオ**是**テッポウウオ**的简化形，**テッポウウオ**是汉字铁炮鱼的片假名，日文铁炮鱼通常指的就是汉语中的射水鱼。水枪鱼的英文名是Remoraid，由remora（印鱼）+raid[raid(a rapid attack)快速袭击]组合而来。水枪鱼的日文名和英文名分别交代了两种不同的鱼类，射水鱼和印鱼，也是完全符合图鉴的介绍的。看来设计的水枪鱼是官方将射水鱼和印鱼合二为一的产物。

射水鱼主要分布于印度洋和太平洋地区的沿海的浅海处以及江河中，是一种半咸水鱼类。射水鱼的英文名是Archerfish，拉丁学名Taxotes jaculator，是辐鳍鱼亚纲、鲈形目射水鱼科5种射水鱼的统称。据考证射水鱼最早被发现于1766年，由于射水鱼的最显著特征就是可以从口中喷出强有力的水柱精确无误地击打目标，因此射水鱼又有枪手鱼、捉虫鱼、高射炮鱼等别称。射水鱼的体型偏小，身体全长约20厘米，通常身体呈银白色，躯体上两侧黑色的斑纹是其显著特征。它拥有扁扁的身体，头部长而尖，一双瞪大的黑色眼睛可以环顾四周的状况。射水鱼的背鳍呈全黑色，臀鳍长且宽，通常为银白色位于腹部的下方，尾鳍的形状近似三角形，也伴有黑色的斑纹。

其貌不扬的射水鱼之所以闻名，就是因为它独特的捕猎方式——射水鱼喜爱吃动物性食物，尤其爱吃生活在水面之外的各种小型昆虫，如苍蝇、蚊虫、飞蛾、蜘蛛等等。为了享用美味，射水鱼在捕猎的时候先会静静地游向目标，先用双眼进行瞄准定位，再从口中喷出一股湍急的水柱，将猎物击打入水中，然后瞬间游向前方，一口将猎物吞入腹中。射水鱼喷出的水柱的破坏力不可小觑，水柱通常可达两至三米高，极具威力。由于射水鱼可以喷水击落水面附近树枝和花草叶上的昆虫，





▲射水鱼

所以也被誉为自然界中的狙击手。那么这位狙击手的狙击奥秘究竟何在？原因就在于射水鱼有一个构造奇异的特殊嘴巴——在射水鱼的口腔内部有一个槽，它用舌头抵住口腔顶部在嘴部可形成一个水管，在射水时鳃盖会突然合上，因此会射出一道强劲的水柱，此时舌尖起到了活阀的作用，保证了射水鱼击打目标的稳定性。虽然射水鱼是优秀的狙击手，但是现实中这位狙击手也不是永远百发百中，当射水鱼第一次射水没用命中目标时，射水鱼还会再三尝试，经过练习与成长，它还能连续发射水柱。

然而在水下进行射水并不轻松，因为这必须要面对一个问题，就是光线的折射。光线的折射使得从水下看水面以上的物体的实际位置会发生偏移，对射水鱼的射水造成了一定的困难。不过聪明的射水鱼利用一种方法可以有效减少光线折射的问题带来的误差，就是游到接近猎物的正





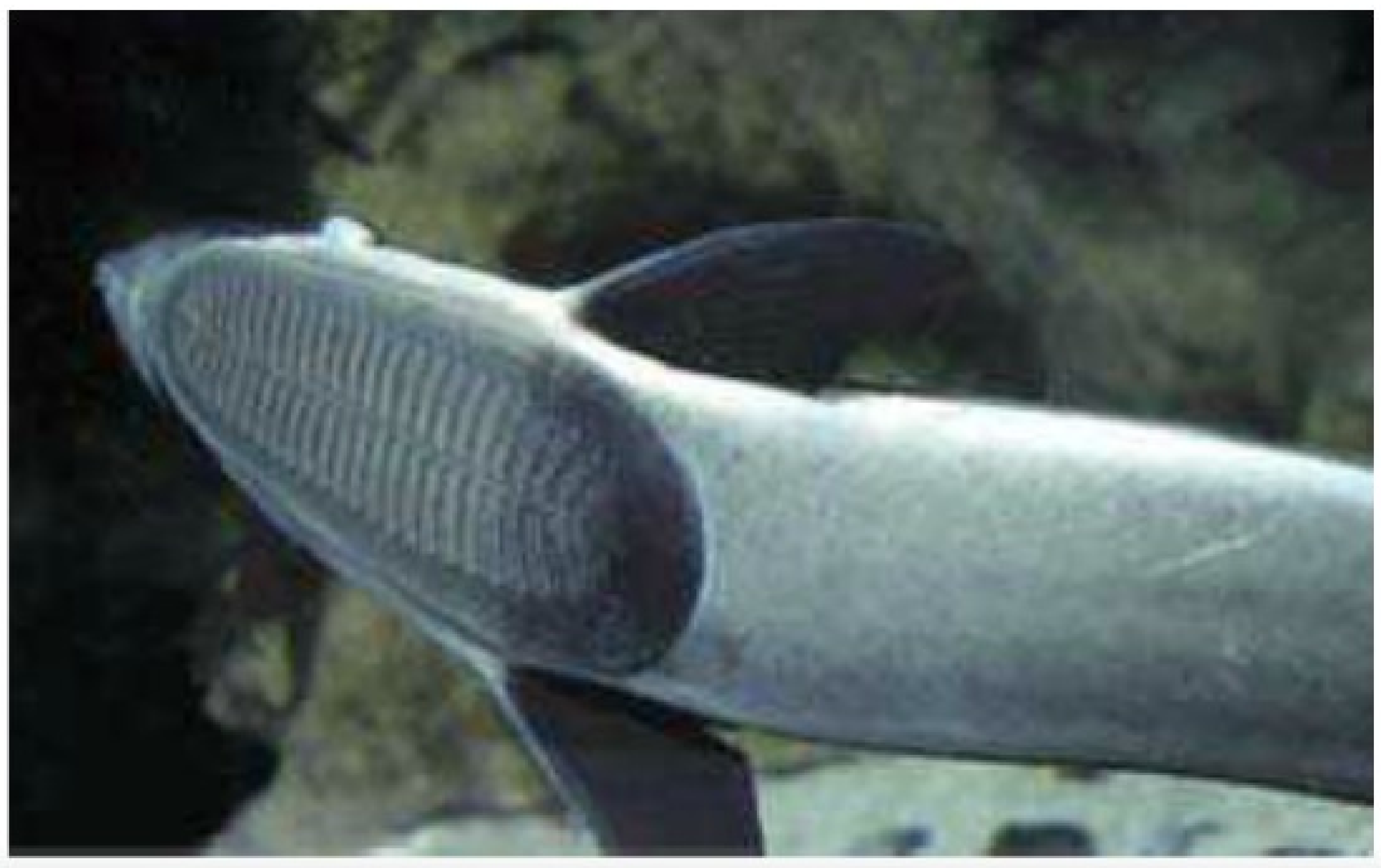
▲射水鱼击打昆虫

下方进行射水。在漫长的进化过程中，射水鱼练就了一套自身的专属本领，经过后天的不断努力与实践，它还能够巧妙地修正水与空气之间的光线折射角度以及重力导致的水柱抛物线扭曲，把折射和重力对水流轨迹也计算在内，这就好像现实中的狙击手一样，优秀的狙击手必须考虑风向、重力、射击距离对弹道产生的影响。由于在现实的捕猎中，射水鱼会遇到即使射中猎物但猎物却企图死里逃生的情况，这时射水鱼便会展开其第二项技能，就是它的飞跃本领。射水鱼可以猛地跳出水面，空接猎物，越出水面的高度可达到30厘米。

官方设计者在给予精灵技能和特性时十分细心，水枪鱼在第四代新增了狙击手这一特性，可以增加会心一击的伤害，同时又能掌握飞跃这一技能，现实中射水鱼精准射水和飞跃捕食猎物的鲜明的特征也被缩放到了游戏里。

介绍完射水鱼，接下来是印鱼。印鱼在英文中除了叫remora之外，又有sharksucker或suckerfish的俗称。熟悉技能英文名的玩家可能会想到sucker punch（偷袭）这一技能，sucker的原意是指吸管或易受骗的人，suckerfish直译就是“吸管鱼”。印鱼是鲈形目䲟科下一类海鱼的总称，通常栖息在温带和热带的大洋里，在我国南海也栖息有印鱼。如果说射水鱼最大的特点是喷射水柱击打猎物，那么印鱼最大的特点就是可以吸附在鲨鱼等大型鱼类的身上做免费的海洋之旅。印鱼就摄食寄主的食物残渣为生，寄主们一般也并不介意印鱼这种搭便车的行为，因为印鱼还能吃掉寄主体外的微小寄生物，保持寄







▲印鱼头上有个吸盘

主的皮肤清洁。

小小的印鱼是如何能吸附在其他鱼类的身上的呢？其中的原因就在于印鱼身上的背鳍。印鱼有两个背鳍，身上的卵状椭圆形的吸盘正是由第一个背鳍演化而来。这个吸盘背鳍不仅造型奇异，就连位置也比较特殊，它长在印鱼的头顶上。这个吸盘周围有一圈富有弹性的皮膜，并且在这个吸盘的中间有一条纵线把吸盘分割成左右两个部分，两侧有二十多排整齐的软骨板。每当有大型鱼类游过印鱼身边时，印鱼往往会立即游上前，把头部的吸盘紧紧地贴在大鱼的身上，然后再立即把软骨板和皮膜竖立起来，把吸盘中的水挤出去后，在吸盘中间就形成了一个真空。由于海水的压力远远比空气的压力大，因此在海水的压力下印鱼就可以牢牢地抓紧大鱼不会松开。而某些渔民们也利用印鱼的这一特点为自己的渔业服务，渔民捉到印鱼后用结实的尼龙绳穿过印鱼的尾部，然后将它们放回大海，待印鱼吸附到其他动物身上以后，就把印鱼拉回来，用这种方法常常可以捕获到大鱼。

从水枪鱼的图片我们可以发现水枪鱼的头上有凸出的一块肉瘤，或许那就是印鱼背鳍的写照，水枪鱼也许正是通过这个肉瘤吸附在巨翅飞鱼的身上。在第二代和第三代的游戏画面中我们可以清晰的看见巨翅飞鱼的翅膀下面有一只小小的水枪鱼，但是在第四代和第五代的游戏图中巨翅飞鱼的翼下已不再有水枪鱼。不过水枪鱼的存在感并没有因此减弱，因为小球飞鱼若想进化，那么队伍中就必须要带有水枪鱼才行。不过在《金·银》以及复刻版《心金·灵银》中水枪鱼与巨翅飞鱼的分布设计上有个小小的失误——二者分布地点并不在一个区域。



No.224 桶章鱼



桶章鱼是水枪鱼的进化型，但是二者的原型却是两个完全不同的物种。此类的实例还有灰鸠与花斑鸠（鸽子进化成野鸡），大颚蚁与沙漠蜻蜓（蚁狮进化成蜻蜓），笨笨鱼与美丽龙（鱼进





色的吸盘。和水枪鱼一样长有一双目光呆滞的眼睛，不过桶章鱼的眼睛更加小。桶章鱼的日文名是**オクタン**，由**オクトープス**（章鱼）+**タン**（tun的音译，大桶）组合而来。英文名Octillery是由octopus（章鱼）+artillery（炮）得到。桶章鱼的原型显然是章鱼无误，图鉴中的有关介绍也与现实中的章鱼生活习性息息相关，为了突出章鱼吐墨这一特点，桶章鱼是目前惟一能升级学会技能墨汁炮的精灵。

比起射水鱼和印鱼，相信章鱼更被大家所熟悉。章鱼不是鱼，是生活在海洋中的软体动物，八腕目头足类软体动物的通称。章鱼拥有八只强有力的触手，每只触手的下方都长有两排密集的吸盘，固又俗称八爪鱼。章鱼广泛分布于世界各地的热

化成海蛇）等等。水枪鱼的原型是射水鱼和印鱼，进化后却成了一只章鱼。从生物学的角度看，脊椎动物进化成了无脊椎动物，应该算的上一种退化呢……桶章鱼的种族值平平，实战能力欠佳，但是在口袋星期天中被**ゴルゴ**所长使用时，有过气息头巾连续发动抵抗住迪亚路卡、拉迪奥斯猛攻的传说，在FANS圈内非常有名。除了曾被官方配信过两次外，在《心金·灵银》版的口袋计步器里也能遇到持有气息头巾的桶章鱼。桶章鱼在第五代新增了特性喜怒无常，这个特性可以随机提升和下降六项能力中的两项，在对战中部分玩家会为喜怒无常特性的桶章鱼配上替身或守护，由于此特性可以被动提升回避率，而且一升就是两级，因此对对战的公平性有一定破坏，受到部分玩家的抵触。作为诞生于第二代的精灵，在《金·银》中没有野生的，在之后的不少版本中桶章鱼却以野生精灵的形式出现了。

桶章鱼全身上下皆为大红色，堪称蓝色水系军团中的一抹红。八只触手有两只在前，其余六只触手并排在身后。长有一个岩石般坚硬的脑袋，触手下面长有黄





▲章鱼擅长拟态

带及温带的海底。章鱼性格孤僻，喜欢栖息在海底的洞穴和岩石的缝隙中，平日多爱躲藏不外出，是爱吃蟹虾之类甲壳动物的肉食性动物。

为了生存和繁衍，章鱼在漫长的演化过程中练就了一套自己专属的生存本领。章鱼的自我保护措施其中之一就是喷墨汁，章鱼在受到惊吓时，会迅速将海水吸入外套膜，通过漏斗状的体管将墨汁迅速排除体外，起到烟幕弹的作用，并利用从体管喷出水流的反作用力迅速逃跑。部分章鱼喷出的墨汁还能麻痹天敌的感觉器官。章鱼不仅仅可以喷出墨汁迷惑敌人、伺机逃跑，还能像变色龙一样狡猾地改变自己的体色达到欺骗敌人视觉的效果。由于章鱼体内具有极多发达的含色素细胞，故可以在短时间内快速改变体色，使身体的颜色与周围的沙粒、珊瑚、岩礁的色调融为一体。澳洲的科学家还曾于1998年在i印尼苏拉威西岛附近的河口水域发现一种十分擅长变色的章鱼，能迅速拟态成海蛇、狮子鱼及水母等有毒生物，避免天敌的捕食。

比起章鱼的喷墨汁和变色拟态的能力，它们的高智商更令人叹为观止。科学家曾经对章鱼做过一个这样的测试：科学家将一只龙虾放入了瓶口塞有软木的玻璃瓶，看章鱼能否将这只龙虾成功捕食。开始章鱼只是围着瓶子转，但是后来章鱼逐渐用触手把瓶子缠住，一番摸索之后，章鱼居然成功地把软木塞拔掉，得到美味。还有科学家曾在印度洋记录章鱼生态的影片中，无意间发现某些章鱼居然会以两只脚步行的姿势行走在海床上。另外在印度尼西亚热带海域观察者拍摄到一种特殊的章鱼，体积约苹果大小，在面对危险或遇到潜水员时，这种章鱼会把八只触手中的六只做出椰壳的模样，而剩余的两只触手像双脚一样站在海底地面上，偷偷地向后挪动，像会移动的小椰子，以倒退跨步走的方式逃难。科学家们对这种章鱼拟态成椰子的现象十分惊奇，随着观察和研究发现，章鱼模仿成椰子可能与附近河床上经常会掉落椰子有关，聪明的章鱼正是学会了模仿椰子这一本领。

不少章鱼的肉可供食用，而且味道鲜美，营养丰富，含有丰富的蛋白质、矿物质等营养元素。在我国古代药物巨著作



▶蓝环章鱼



《本草纲目》中曾记载："章鱼、石距二物，似乌贼而差大，味更珍好。食品所重，不入药用。"章鱼虽然肉质鲜美，不过部分章鱼还是有毒性的，世界上最著名的毒章鱼是蓝环章鱼，主要分布在澳大利亚的海鱼附近。由于此种章鱼身上长有很多深蓝色的环状条纹，故因此命名。这种章鱼的毒性十分强大，被咬上一口就可以致人死亡。

桶章鱼在第五代新增的特性喜怒无常或许就是章鱼高智商的体现，难道因为智的太高而导致心情狂躁不安？笔者过去也在想，为何不给速度较慢的桶章鱼来个分析特性，既符合现实中章鱼的高智的，又能提升慢速度的桶章鱼的技能威力？当然这只是浮想，不过游戏中的桶章鱼能学习尘埃喷射、淤泥波动之类的毒系技能，正是设计者对现实中毒章鱼特点的体现。

No.580 蓝绒鸭& No.581湾天鹅



蓝绒鸭和湾天鹅是在第五代登场的水+飞行系的精灵。作为湾天鹅进化前的形态，蓝绒鸭给人一种淘气可爱的感觉，在动画中也常做恶作剧。蓝绒鸭全身蓝色，长有一双大眼睛，眼神和水枪鱼有点相似。头上和胸脯前都有V字状的羽毛，身体下半部分是棉花状的绒毛，估计摸起来很松软。

湾天鹅是蓝绒鸭的进化型，相比于其他最终形态的飞行系精灵，湾天鹅显得唯美可爱。湾天鹅的全身披着一副白色外衣，一个黄色细长的喙，耳朵位置长有两簇扇状的羽毛。翅膀的构造比较特殊，翅膀收起时呈现一道美丽的弧线。黑色的双脚长有蹼。然而最令人印象深刻的还是胸前的两簇蓝色的羽毛，实在忍不住令人想起了胸罩。比起以往作品中戴胸罩的精灵红唇姐、樱花鳗、克蕾塞莉亚，笔者还是更喜欢湾天鹅的造型。湾天鹅虽然有令人肯定的形象设计，然而在游戏中湾天鹅的能力平平。虽然湾天鹅可以掌握暴







比不过其他的轻快特性的精灵。暴风和本属性的熟悉技能看似符合雨天环境，但是湾天鹅的速度和特攻都不突出，因此实际用起来还是欠生猛。

蓝绒鸭的日文名是コアルヒ－，源自于安徒生童话中的故事《丑小鸭》，丑小鸭在日语中叫做みにくいアヒルの子，コアルヒ－正是由此变形而来。蓝绒鸭的英文名是Ducklett，duck意思是鸭子，lett是根据booklet（小册子）的后缀变化而来。这种命名方式还有地鼠Diglett、鬼护卫Golett和毛头战鹰Rufflet。英文名和日文名要表达的意思就是“小鸭子”。湾天鹅的英文名是Swanna，swan

风这一罕见的飞行系大招，适合雨天作战，但是雨天队的进攻火力强手如云，论暴风的话，湾天鹅比不过托尔涅罗斯，论水系技能的话又



的意思是天鹅，后缀na据猜测可能是由ballerina（芭蕾舞女演员）得来。日文名**スワンナ**正是取自英文名的音译。

鸭子是一种在我们生活中常见的雁形目，鸭科鸭属动物。鸭是雁形目、鸭科、鸭亚科水禽的统称。鸭子的祖先是野生绿头鸭和斑嘴鸭，经过人们的驯化才有了现在的家鸭。鸭子天生脚上有蹼，可以浮水。鸭子的胸部能分泌一种含脂肪成分的粉状角质薄片。鸭子的尾部生长着一个较大的脂肪腺，叫做尾脂腺，可以分泌脂肪。鸭子在平日里常常用嘴把胸部分泌的粉状角质薄片和尾部的脂肪涂擦在轻质的羽毛上，可以使它们入水时不会沾水并浮在水面上。



天鹅的学名为Cygnus，雁行目、鸭科、雁亚科、天鹅属鸟类的统称，与鸭子是近亲。天鹅在除了南极洲与非洲的各大陆均有分布。天鹅喜爱栖息在沼泽、湖泊等水域丰富的温暖地带，爱吃水生植物。天鹅是一种对爱情忠贞不渝的鸟类，坚定地执行着终身伴侣制。天鹅夫妇无论是在进食还是在休息睡觉时都是成双成对，形影不离。当雌天鹅在产卵时，雄天鹅会在一旁静静地看守者。一旦雌天鹅遇到敌害时，雄天鹅便会勇敢地上前展开殊死搏斗。倘若一对天鹅夫妇中的一只死亡，另一只会永远为它守节至死。天鹅还是一种冬候鸟，随着气候的变化而迁徙。在每年的三四月份，天鹅群便会成群结队地从温暖的南方飞向北方，在北方产卵繁殖后





代。到了十月份之后，天气逐渐转凉，天鹅群又会结队南迁，飞向温暖的南方躲避北方冬季的严寒。

天鹅的羽色纯洁无暇，姿态优美，对爱情忠贞不渝，因此无论是在我国古代文化还是在西方文化，都不约而同地将天鹅当做纯洁、高贵、忠贞的象征。天鹅一词最早出现于于唐朝李商隐的诗句“拔弦警火凤，交扇拂天鹅”。我国的许多地名也与天鹅息息相关，如鹄岭，某些地方至今依旧是天鹅等雁形目鸟迁徙的重要通道。成语“鸿鹄之志”正是借助天鹅表达远大的志向。俄国音乐家柴可夫斯基创作的名为《天鹅湖》的芭蕾舞剧，经过多次的修改与重新研究，随着柴可夫斯基的名声渐响，《天鹅湖》慢慢成为了世界著名的芭蕾舞剧。此外，在日本也有很多关于天鹅的美妙故事，被誉为天的使者，是“神鸟”。在欧洲的文化中，人们将伟大文人的绝笔称为“天鹅绝唱”（swan song），表达了对文人的沉痛悼念。在英



▲迁徙的天鹅

文中的姓氏Swan也是来源于这种美丽而洁白的鸟。天文中的星座中也有天鹅座，是希腊神话中宙斯的化身。游戏中湾天鹅英文名Swanna，或许正是源于舞剧《天鹅湖》。

蓝绒鸭和湾天鹅的进化则取材于《丑小鸭》这一故事。玩家们是否还记得这个故事了呢？一个美丽乡下的鸭巢里，一个大个的蛋迟迟不肯被孵化出来，遭到了其他鸭子的非议。当这个蛋破壳之后，出现的是一只又大又丑的鸭子。从此丑小鸭的生活充满了辛酸，到处挨打，到处受到排挤与嘲讽，就连丑小鸭的兄弟姐妹们也对它恶言相对，甚至诅咒它被猫儿抓走。丑小鸭的丑陋的外表吓跑过来捕猎的猎狗，使它得以生还。到了寒冷的冬天，丑小鸭被冻僵在冰面上被好心的农民收养。丑小鸭好不容易熬到春天，当它看见远处湖面上的美丽的天鹅时，自己也渴望和它们一样美丽。于是丑小鸭决定飞向它们，即使被它们弄死也心甘情愿。后来它从湖面的倒影才发现：自己原来也是一只美丽的白天鹅，感到无比幸福。在动画中，性感可爱的飞行系馆主芙萝的代表精灵正是湾天鹅，二者的组合可谓相得益彰。

故事中的丑小鸭心地善良，内心坚强，向往美好的事物。经历挫折与磨难之后终于成为了自己向往的美丽天鹅。只要努力不断追求进取就会成功，口袋妖怪的世界中也不乏这样的例子：实力弱到堪称超神的鲤鱼王，也可以进行鱼跃龙门式的进化，成为强大凶悍的暴鲤龙；外表丑陋的笨笨鱼，经过一番培养或达到特定条件之后，也可以成为美丽的慈爱精灵美丽龙；渴望在蓝天飞翔的甲壳龙，在忍受完一番艰苦的训练后进化成一条帅气拉风的血翼飞龙，终于实现了自己的飞翔之梦……如今距第六代《X·Y》的发售也越来越近，不知第六代又会有哪些精灵在进化后会发生质的飞跃呢？让我们拭目以待吧！



▲小智一行人在德科罗拉群岛曾看见一群正在迁徙的湾天鹅。



文/拔凉的卡布奇诺 编/马修

口袋妖怪17年（12）

第四世代帷幕正式拉开

这辑我们的专题的序数看起来是不是有些奇怪？其实是相当奇怪，原因是笔者在写前三个世代的时候漏了关键的动画版，所以在11章之后以特别篇的形式专门连载前三代的动画，现在前三世代游戏对应的动画全部连载完。而我们也终于恢复介绍游戏了，这集带来的是第四世代的开篇之作《钻石·珍珠》！

2006年9月28日，第四世代开始

NDS开辟了一个辉煌的时代，2005年，以《任天狗》为开端，从《成人脑锻炼》开始崛起，一大批活用触摸双屏机能、画面简单但却对非玩家有浓厚吸引的异质游戏，一举决出了刚刚拉开不久的被看做是宿命之争的NDS VS PSP的胜负。尽管NDS成功避免了重覆当年败给索尼的旧辄，而FANS也都为这精彩的表现长出一口气，但作为口袋玩家，又难免等得心焦——尽管之前有《口袋妖怪冲刺》、《口袋妖怪不可思议的迷宫 青之探险队》、《口袋妖怪突击队》和《口袋妖怪方块》四款作品，但依然是基于第三代作品制作，而新的世代、新的口袋妖怪、新的系统……所有这些将伴随新世代到来才有的期待，只能在新作中出现。





长久的等待在2006年9月28日结出了果实，《口袋妖怪 钻石·珍珠》，作为第四代的开篇之作，正式发售了。

《口袋》10周年，大小玩家齐排队

赶上游戏机或热门游戏首发在游戏店门口排起长长的队伍，这是在很多国家都能看到的景观，喜欢排队的日本玩家更是如此，对于《口袋妖怪 钻石·珍珠》这部系列第四代的开篇之作，FANS早早去排起长长的队伍一方面可以早一些拿到游戏，另一方面也给喜欢的游戏造势！而和之前最大不同在于，这次《钻石·珍珠》的首发中，是20多岁的年轻人以及孩子们一起排队，原因就是很多10年前便从初代《红·绿》接触《口袋妖怪》的玩家们如今已是青年，但对这款游戏的挚爱却没有因为年龄的阅历的增加而改变，相反会越发珍惜这种原生态的乐趣。



游戏在9月28日发售，到10月1日为止的4天时间里，累计销量达到了158万6360套，再创新高（1999年发售的《口袋妖怪 金·银》首周销量为142万5768套，《红宝石·蓝宝石》的首周销量为124万5003套）。

多功能手表



手表是本作的一个新系统，整个对应《口袋妖怪》游戏时的下屏，其内容包括有计步器、连战精灵统计、鲤鱼王硬币、地图、特别精灵……可以说，将下屏这个原本不属于游戏主要内容的部分给做得极其丰富，就笔者个人体验来说，即便到《黑2·白2》，如此功能丰富而实用的手表系统，也是最棒的下屏设定。

触摸按键进行时



既然对应NDS，那么本作也都对应了NDS的两大机能：双屏与触摸，作为游戏的显示画面，双屏就是上面说的多功能手表，而手表的切换方式之一便是直接触摸。而更多的时候触摸功能体现在战斗中，而且触摸和按键同时支持，习惯用哪种操作方式就用哪种，就笔者这种手比较大的成人玩家来说，直接点击技能明显更快捷一些。

493种精灵与旧物种的新形态



“《口袋妖怪》系列”的每一个世代的开篇之作，都会有新的精灵加入，而在《钻石·珍珠》中，全部精灵的数量达到了493种，这其中除了相当一部分的新精灵及其进化形态以及神兽外，还有不少以往作品中的精灵们的新形态，像战车暴龙、3D龙Z型、魔电兽、烈焰火龙、UFO磁怪这些都是进一步进化后而更加强大的精灵；此外也有啼哭树、刚比兽、小球飞鱼、玛奈奈等的退化形态（幼体形态）。新的进化形态带来的实用自不必说，幼体形态则因为其可爱的外形，更早地在动画和之前的游戏中客串了。

物攻特攻重划分带来的大变革

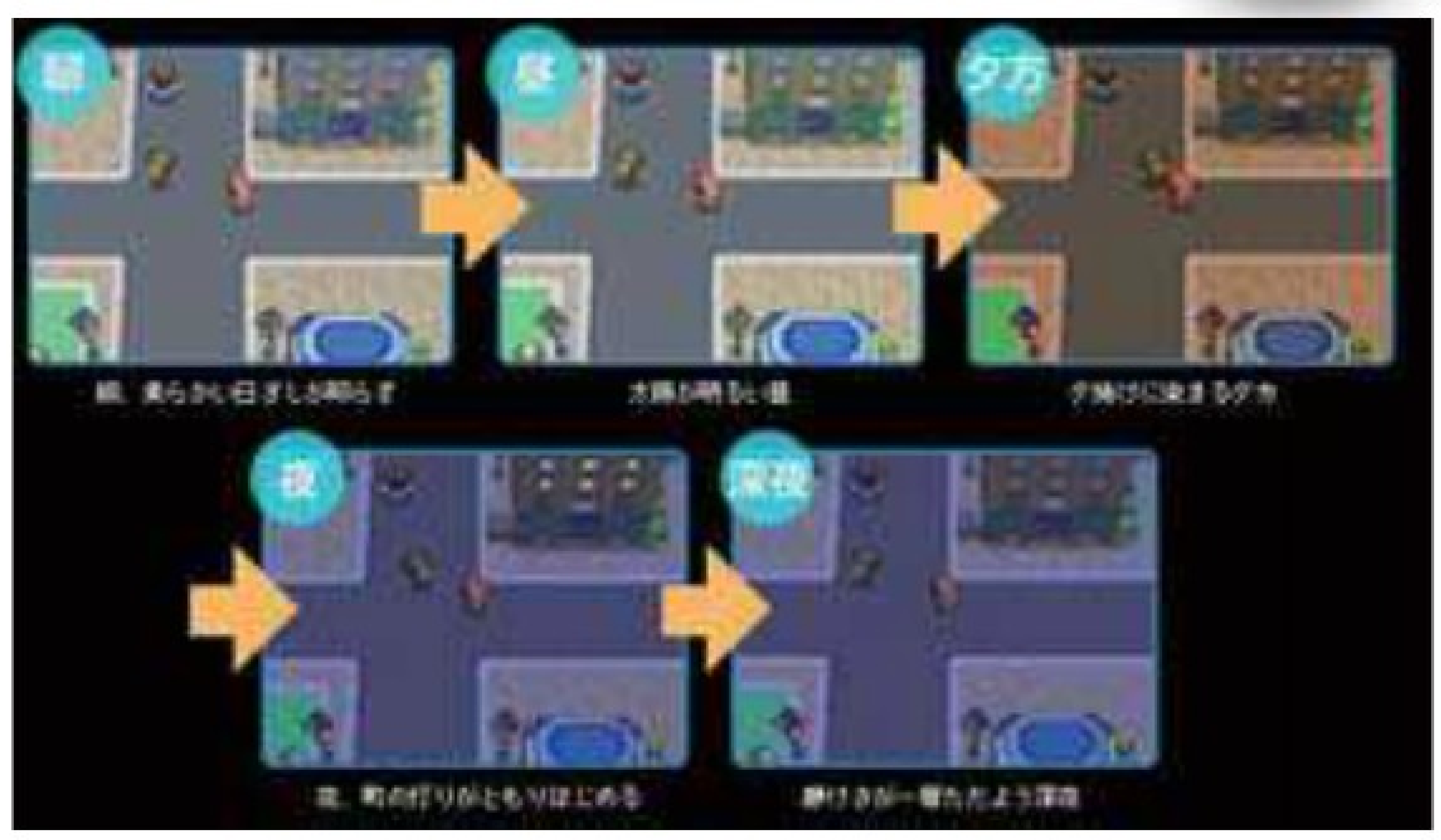
说《钻石·珍珠》在系列中是划时代的一作并不夸张，从世界观设定上首次有了完整的神话体系，而战术上则将沿用了三个时代的以属性区分特攻物攻的方式终于有了本质的变化。无论是何种属性的技能，都有了物攻和特攻之分，这样在给精灵配招时选择本系技能及打击面选择上都更加方便，精灵培养上也可以更加专注于

努力值在某方面的专门分配，其中受益颇大的水系物攻手们完全可以用本系的攀瀑和水尾巴来重创对手，前代掌门雷库萨更是因为特攻物攻的重新划分而翻身成为物攻强者。



昼夜系统回归

昼夜系统很让官方纠结，最早在问到为什么一直都是白天时，官方的回应是避免让小玩家们有“这一天的快乐又要过去了”的惆怅；不过在第二世代还是加入了昼夜系统；然后到第三世代再次取消，再然后到本作再度恢复……不过和《红·绿》的白天与夜晚不同，《钻石·珍珠》增加为早上、白天、傍晚、晚上、深夜五个时段，划分时段在视觉上便是光影视觉

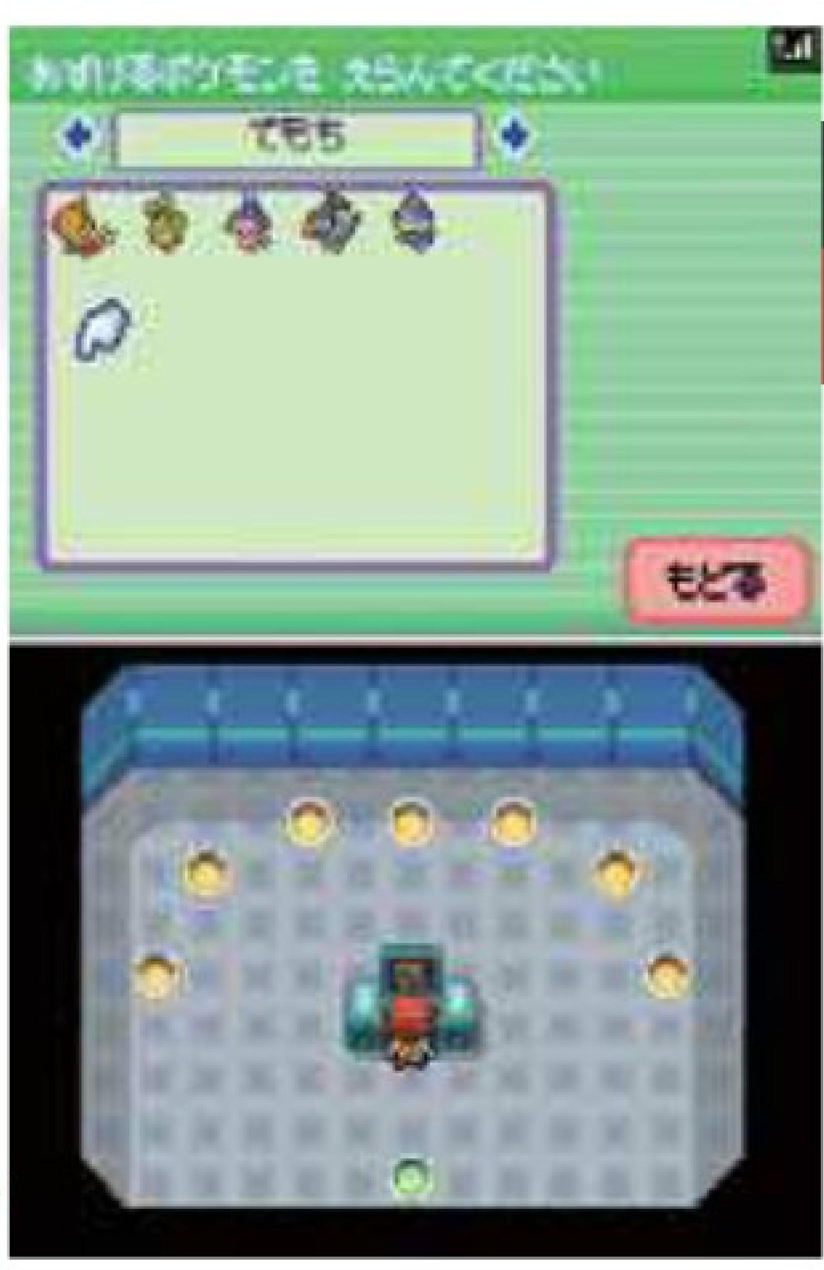


效果，而背景音乐、出现精灵甚至NPC都会有或多或少的变化。

网络时代的初接触

《钻石·珍珠》是系列第一部使用Wi-Fi功能实现玩家间网络通信的游戏，通过Wi-Fi，即使相隔万里之遥，两个玩家只要互相加了朋友号码后，在Wi-Fi环境内就可以实现交换、对战等功能，并有了供全球玩家任意交换的大平台。尽管《钻石·珍珠》的联机界面在今天看来很简陋，而加朋友码的方法也略显复杂，但不得不说，从《钻石·珍珠》开始，玩家们可以不受地域限制来交换和对战了。





GTS系统

GTS的全称是Global Trade Station，即全球通信站，《钻石·珍珠》中利用Wi-Fi功能将玩家要换出的口袋妖怪传到服务器上，并给出交换要求，有符合要求的玩家通过要求检索就可以方便地进行交换。GTS中心在游戏里位于长寿市。

www.dooland.com

新奥大陆

比起前几作的关东、城都和芳缘，新奥大陆的位置更加靠北，山脉众多，一条南北走向的殿元山将大陆一分为二，虽然河流不多但有英知湖、神事湖和律诗湖三大湖泊，所以淡水资源还是相当丰富的。大陆上植被丰茂，中部偏西有大树参天的白伐森林，森林里有幽灵出没的洋馆。而大陆最北端长年下着大雪，而南端有野生精灵栖息众多的野濑大湿原。七灶博士是这里最为权威的口袋妖怪研究专家。新奥大陆的城市如下：



双叶镇



新叶开始呼吸的场所（若叶が息吹く场所），玩家初始出发的静谧的小镇，和劲敌都一同住在这里，附近有新奥三大淡水湖之一的神事湖。

真砂镇



连接着海边的沙滩城镇（海に系がる砂の町），海边小镇，七灶博士研究所所在地。游戏也是从这里开始有精灵中心和商店的。

长寿市

众人聚集的幸福城镇（人が集う幸せの町），游戏中来到的第一个高楼林立的大城市，有口袋妖怪学校、GTS中心、电视台三大设施，其中GTS中心可以让玩家在全球平台上交换口袋妖怪。由于城市设施齐全，即便到晚上也是灯火通明。



黑金市

充满能量的场所（エネルギ–みなぎる场所），殿元山山沟地带的城市，盛产煤矿，因此整座城市都能看到大型的挖矿设施及机械。而且这里还有煤矿博物馆，不仅展示与煤矿有关的资料，还有研究员专门研究口袋妖怪化石。游戏的第一个道馆黑金道馆也在这里，馆主为平田。



索诺镇

花朵鲜艳地散发香味的城镇（鲜やかに花香る町），坐落于山野间处处鲜花盛开的小镇，虽然不大但景色优美，镇北边有一大片闻名新奥的花海。小镇中央则有“色彩缤纷花店”，可以购买可达鸭喷水

壶、用树果换华丽大赛饰品等。而出了索诺镇向的东的山谷间，还会看到一个风力发电所，每到周五发电站门口都有可爱的气球鬼出现。



白岱市

将过去与现在连接在一起的城镇（昔を今に系ぐ町），有着浓厚历史风韵的城市，城市右侧立有在新奥神话中登场的传说中精灵的雕像。大木博士别墅、自行车店、挖洞老爷爷的家等也都在这里，此外银河团也在这里建造了银河白岱大厦作为调查白岱市一带的神话传说的据点。而这里的道馆也是草系，馆主是那谷。



缘城

心灵互相接触的场所（心が触れ合う场所），位于新奥中心位置的大城市，街道上行人众多，道路的各处都配有路灯所以到了夜晚依然灯火通明。缘城有新奥惟一的华丽大赛会场们还有口袋妖怪俱乐部新奥总部、教堂、松饼料理屋等。这里有鬼系道馆，馆主梅丽莎除了本身是强悍的鬼系训练师，也是华丽大赛的热衷者。而散步广场则将《黄》版的精灵随身散步系统做了一次试验性质的强化。



花蕊镇

随心所欲生活的城镇（气ままに暮らせる町），建立在城市之间的小镇，镇上有新闻局和口袋妖怪饲育屋等，由于邻接大草原所以放牧的牧民很多。而镇子东侧山地内还有一处被称为“花蕊遗迹”的古迹，里面栖息着28种形态的安侬。



户张市

被岩石围绕的空间（石に围まれた空间），新奥大都市之一，建造在岩石之上的城市，城市周围分布着一些陨石坑，有些还能看到陨石。城市中的主要设施除了有户张市内百货公司、游戏中心以及相关的赠品交换所等配备齐全。此外，户张市还有一座以研究宇宙能源为幌子实则是银河团总部的户张大厦。户张市有个格斗系道馆，馆主为格斗妹子李子。



野濑市

与大湿原共生的城镇（大湿原と生きる町），位于新奥南部广阔的湿地带内的野濑市是新奥的港口城市之一，自然风景优美，湖泊众多，植被丰茂，有新奥著名的自然保护园区——野濑大湿原，众多珍稀的口袋妖怪栖息于其中，并且有急速



号列车穿梭于湿原之内。野濑市有水系道馆，馆主是有极限假面之称的牧士。

神凪镇

传承着过去的城镇（昔を传える町），位于殿元山深处的一座古老小镇，到达前需要穿过一大段浓雾弥漫的山道。镇子虽然很小，但却有一个记载了新奥神话的祠堂，尽管住在这里的大都是老年人，但却也出了希罗娜这样的联盟冠军呢。



美央市

映照在水面上的城镇（水面に映える町），地处新奥大陆西侧的港口城市，一条南北走向的运河将美央市一分为二，运河上有巨大的吊桥，收集了大量新奥传说书籍资料的美央图书馆便在这里，此外还有个神秘的码头旅店，当然也有钢系道馆，馆主为东钢，是平田的父亲。以往作为新奥的重要港口城市，这里曾经非常繁华热闹，如今则更显静谧，如今的美央港，依旧可以到达钢铁岛、满月岛甚至新月岛等海上岛屿。



金岬市

“闪烁着冰晶的冬之城镇”（冰きらめく冬の町），新奥最北方的城市，气候寒冷，常年飞雪漫天，特定日子则会降下美丽的钻石尘。由于这里覆盖着厚厚的大雪，要来到这里只能徒步行走。金岬市北部有一个古老的建筑——金岬神殿，里面沉睡着传说中的精灵雷吉基加斯。金岬市的道馆为冰系，馆主是菘，战胜菘才可以进入神殿内部。而在这附近，还有新奥三大湖泊之一的英知湖。



名木市

太阳照耀的城镇（太阳が照らす町），前往口袋妖怪联盟的必经之路上的高科技感十足的城市，开凿海岸岩场后建成，因此地形陡峭，而城市中也有多处高架桥来解决道路不同的问题。大量的太阳能电池板是名木市重要的电力来源。中央地带是热闹的名木市场，可以买到漂亮的精灵球贴纸。海边则屹立一座灯塔。此外名木市还有电系道馆，馆主为传二。

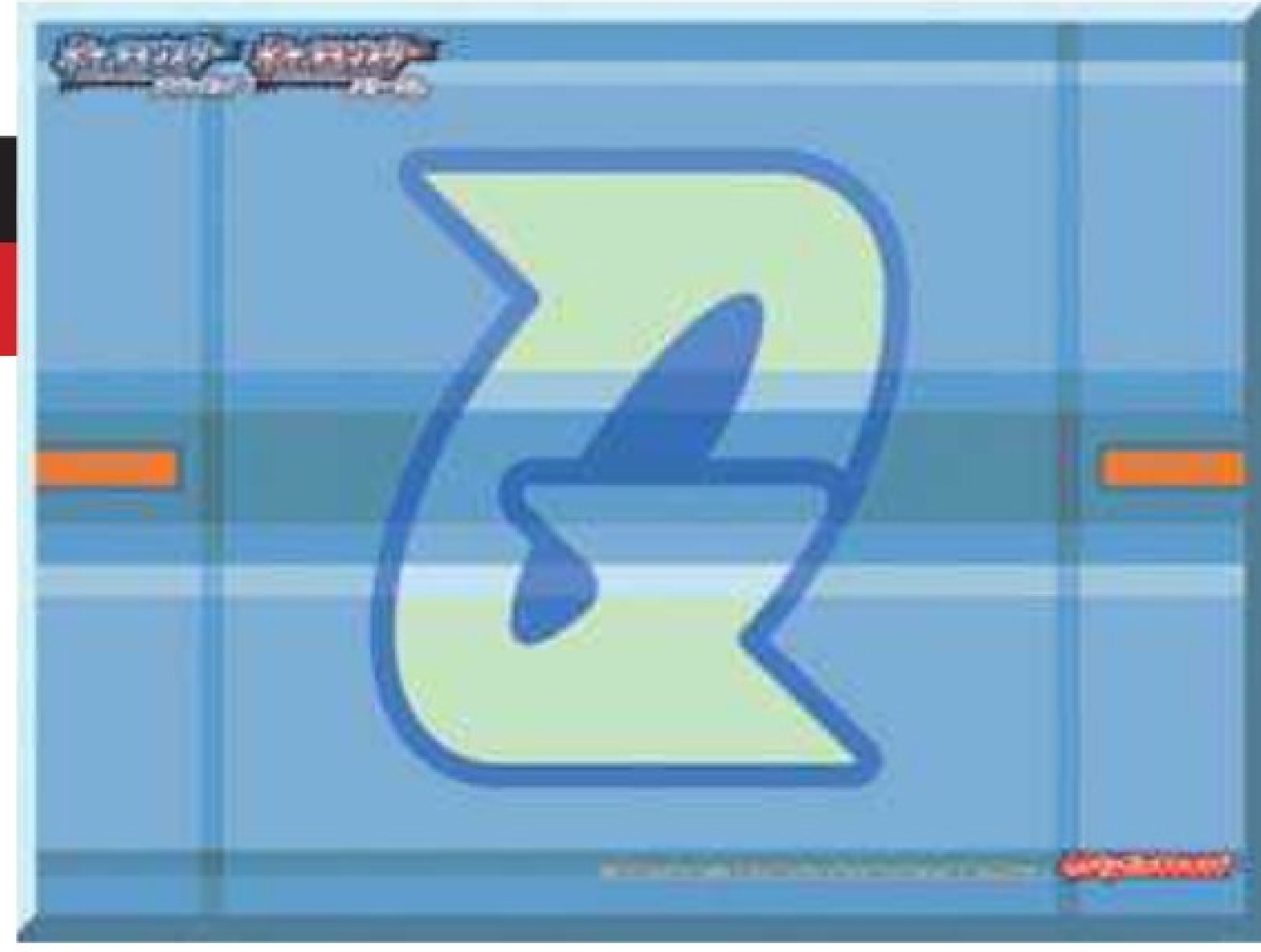


三大湖泊与殿元山

三大湖泊即前面提到的英知湖、神事湖和律诗湖，英知湖和神事湖的位置在前面已经提了，律诗湖的位置是在野濑市到名木市的路上。殿元山便是地图上的大山脉。三大湖泊各有一个对应的湖神，代表



知识情感意志；殿元山顶的枪之柱遗迹，则和时空双神息息相关。而三大湖泊连起来后形成的三角和三角中枪之柱遗迹的位置，也与三湖神形成三角、时空双神居中的图案相对应。



银河团

盘踞在新奥大陆的反派势力，其总部在户张市，表面上看是在研究宇宙能源，实际上是以控制时空双神创造新世界的反派集团——虽然听起来不像火箭队征服世界那么露骨，但创造新世界的前提可是毁掉现有的……



赤木

新奥大陆赫赫有名的风云人物，银河团的首领，尽管看着很强大但却相当自负，所以才会自认为与神匹敌、冒出创造新世界的古怪想法。



朱庇特

银河团女性干部之一，代表行星为木星，带领部下驻扎在白岱市的分部。



玛姿

银河团女性干部之一，有这一头红发，代表行星为火星，之前便带领部下控制了新奥西部的发电站。



撒旦

银河团干部之一，是位长相清秀的男性，对赤木的行为很感兴趣。

洋馆幽灵

每作一个闹鬼的地方似乎已经成了“《口袋妖怪》系列”的惯例：初代的口袋妖怪墓塔，二代的喇叭芽之塔，三代的日落山，而四代的闹鬼地点表面上看应该是悼念死去口袋妖怪的灵魂之塔，实际上那里只是有鬼系口袋妖怪而已，真正闹鬼的地方是白岱森林里的鬼屋——一座孤零零坐落在森林里的洋馆。而且和前三作的鬼系口袋妖怪出没不同，这里会真的有人类的幽灵若隐若现。不过最终证明这些幽灵也只是吓唬吓唬玩家，洋馆里真正给力的，是在电视机里的电鬼，不过在《钻石·珍珠》中电鬼并没有多大戏份，真正的电鬼的故事还要等后来的《白金》……


ROTOM　illus. Ken Sugimori

豪宅怪谈

大概是建筑风格接近，在给玩家用来挑战女仆车轮战及捕捉小精灵的豪宅成为了玩家们之间一个非常热门的话题，因为玩家们怀疑，这栋豪华程度不输给森林洋馆的豪宅，而豪宅中右边的一座房间里，有个口袋妖怪的雕像竟然有专人看守且不准靠近……这简直是在故弄玄虚嘛。

事实上，到了凌晨2点，守卫雕像的保安也会去睡觉，这个时候就可以随便调查啦，不过终于调查到这个充满神秘色彩的雕像，发雕像既不会移开露出个暗间也没提供什么有用的信息，现其介绍不过是“一尊很坚硬的雕像，哎呀不小心给弄脏了……”



▶豪宅里的雕像大多数时间都有警卫在看守，不准调查。



▶凌晨2点，警卫不在，可以去调查雕像，但也没调查出什么内容……

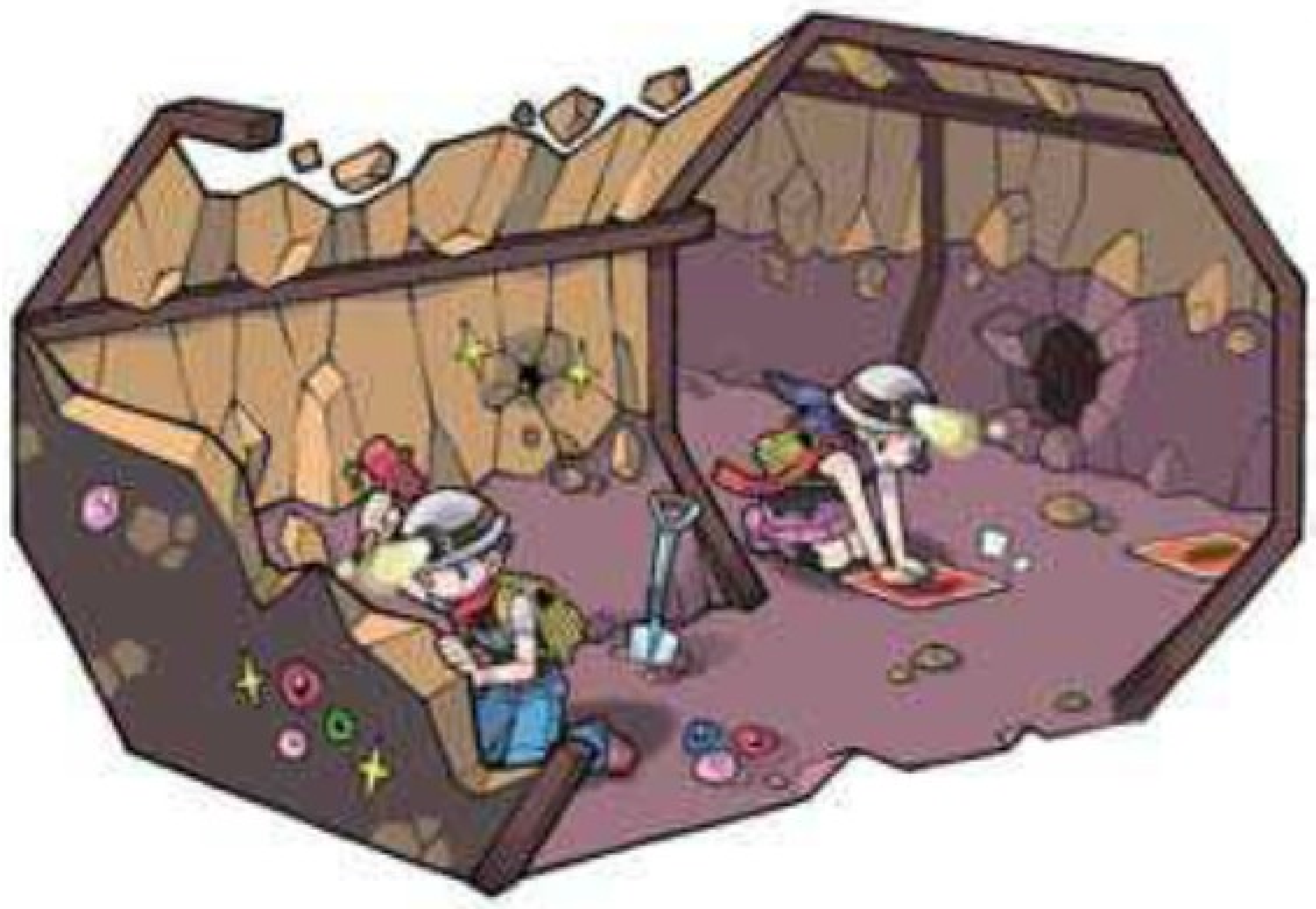
和NPC一同冒险

双打是第三世代开始的新系统，不过战斗都是自己拿出两个精灵和训练师们开战，本作开始有了结伴同行的NPC训练师，一处是在白岱森林，一处是在坚硬火山，由于在结伴的状态下可以同时面对两个精灵、而且战斗后精灵又会自动回复，因此非常适合在此练级。



▶白岱森林中的同伴小红的精灵是个吉利蛋。

矿工父子与地下王国



《钻石·珍珠》的馆主依旧是擅长各个属性的训练师在不同时段以BOSS的身分接受玩家的挑战，而本作中的岩石馆主平田、钢铁馆主东严，都有着对挖掘的执着，而这两个个性的馆主竟然还是父子。

而这对父子有关挖掘只是开始时传达的一个信息，当挖掘套装入手后，才是真正体验新奥庞大的地下王国的开始，各种玉、进化石以及化石，应有尽有，笔者当时在玩到这里时曾经挖得欲罢不能，不过这个令人为之沉迷的挖掘系统也有个不足，就是必须要在通信状态下，当时的模拟器党完全无缘（后来有了补丁），即便对于笔者这种实机玩家，在挖宝时也能明显感觉到通信状态下用电之快……

钢铁岛的波导勇者



2005年剧场版《波导的勇者 卢卡里奥》中，卢卡里奥以剧场版主角的身分率先在其中与玩家见面。而在《钻石·珍珠》的正式游戏中，卢卡里奥不仅登场，还有和阿伦一样装束的波导勇者元，从他那可以得到利欧鲁。当然，游戏中的元的剧情还是很有限的，但在TV动画里，元和小智可是联手解决了重大危机的哦。

华丽大赛



起始于第三代的华丽大赛在《钻石·珍珠》中也得以继承，规则及培养上基本都延续的第三代，不过在制作树果上，由于对应了NDS的触摸屏，所以对应的迷你游戏也更直观更紧张，但相应的NDS的下屏也跟着很受伤……虽然只有绿城才有会场，规模上缩小得和《火红·叶绿》差不多，但却影响了整部动画——女主角小光，便是以华丽大赛协调大师为目标而旅行的。

www.doolands.com



美女冠军

希罗娜是《口袋妖怪》史上的第一个女性冠军，同时也是无论身材还是相貌都无可挑剔的大美女。说起来希罗娜的家乡还真不是新奥大陆那些大城市，而是来自于新奥中部偏北的神凪镇，她的奶奶对新奥的神话相当了解。而在处理挡路的可达鸭等剧情事件上，我们也能看出这位美女冠军姐姐非常细腻及优秀的另一面。

希罗娜的人气实在是太高了，以至于在之后的第五世代，希罗娜也多次登场来等着玩家的挑战。

与第三世代联动



在解决联动问题上，第二世代与第一世代有联动，但第三世代和第二世代却完全没有，好在整个第三世代有包括《红宝石·蓝宝石》、《火红·叶绿》、《绿宝石》、《口袋妖怪竞技场》RPG模式以及《口袋妖怪XD 暗之旋风露琪亚》这一系列正统作品互补。当第三世代已经成为过去，玩家收集培养的精灵呢。官方给我们的答案是：传到《钻石·珍珠》里去吧！

传送应用到了NDS的双卡槽机能，SLOT-1插《钻石·珍珠》，SLOT-2插《红宝石·蓝宝石》、《火红·叶绿》或《绿宝石》中的任意一款，就可以进行传输，但前提是不能有秘传机技能。传完后，去《钻石·珍珠》地图右下的帕鲁公园，根据所传精灵的习性，可以在公园的各种地带去进行捕捉，这样第三代作品中自己培养的精灵便都齐聚在《钻石·珍珠》里了。

当然，对于很多已经在前作培养到100级的精灵，因为物攻特攻划分方式的改变，很多原本的配招和培养在第四代已经不那么实用了，但也可以收藏和繁衍后代呢。

另外，在《钻石·珍珠》里，除了直接将第三代游戏中的精灵传送过来，在SLOT-2端插着第三代的游戏时，也会出现特别的前作精灵，具体用下面的官方图来回顾下吧。



体现在外表上的性别

关于口袋妖怪的性别设定最早出现在一代，即尼多一家，而在二代开始正式确立了性别以及相关的遗传系统，但是真正让不同性别的同种口袋妖怪在外型上体现出差异，就已经是《钻石・珍珠》才有的设定了——很显然，这个和机能提升带来的画质大幅加强有很大关系，毕竟很多细节还是需要高些的画质才能表现出来的。





▲利用BUG来到了分海大道，原本鲜花遍地的分海大道变得如此凄凉……

异空间BUG和无果的天界之笛

《钻石・珍珠》有个BUG，既在联盟的第一个天王的房间对着门口使用冲浪，然后便会进入黑暗的“异空间”，严格地按照指定步数去走，就会到达达库莱和塞伊米和阿尔修斯所在的新月岛、分海大道尽头和殿元山顶的初始之间。尽管后来官方通过配信开启了通往花田和新月岛的道具，但即便在整个第四世代过去，天界之笛也未能配信，而是以影院直接配送的方式给玩家发送了阿尔修斯。而天界之笛，则成了一个坑……

海洋堂的预约特典

《钻石・珍珠》的预约特典相当给力，是三个海洋堂出品手办，其中帕鲁基亚和迪亚鲁卡分别对应《珍珠》和《钻石》，而如果两个版本一起预订，还会多一个小火猴、苗芽龟和圆企鹅的玩偶，玩偶本身不大但做工非常精美。不过很多商家给拆开来卖，尽管看着商家似乎是空手套白狼多赚一笔，但对于国内玩家来说，却也是可以用不多的钱得到原本根本无法得到的好东西呢。



新奥的神话体系



神兽在《口袋妖怪》的游戏中往往具有神一般的强度和实力，而每作《口袋》的神话体系又各有侧重，《红·绿》的主题为探讨生命话题的生命与创造；有着浓浓古典风和双塔传说则体现了《金·银》为文化与道德的侧重；《宝石》的两大神兽代表的是海洋与陆地的平衡，加上各具特色的芳缘地貌，颇有人文自然气息。而新奥神话的主体是思想与信仰，此外也有其他的传说。这里先来看看石板记载的创世之诗吧。石板是游戏中的一种道具，共有八块，每块石板上都有一句话，完全版即创世之诗，翻译后如下——

在宇宙形成之前，它独自呼吸着
在宇宙形成之时，这些碎片化为了石板
石板的力量来自被击倒的巨人们的力量
它持有着这些石板发挥出各种变化的力量
并分别赋予口袋妖怪们不同的石板的力量
它变化出时间与空间两个分身降临人世
又生出三只口袋妖怪来连接时间与空间
二神创物，三神造心，祈愿众生，世界成型

这篇创世之诗中可以看出，创世之神在宇宙形成时通过含有被击倒的巨人们的力量来创造世界，又变出两个分身掌管时间和空间，并生出三神来连接空间与时间，“二神创物”指的便是依托于时间和空间下的物质世界，“三神造心”则代表了知识、情感、意志这些思想领域方面的精神世界。我们分开来看。

三神造心

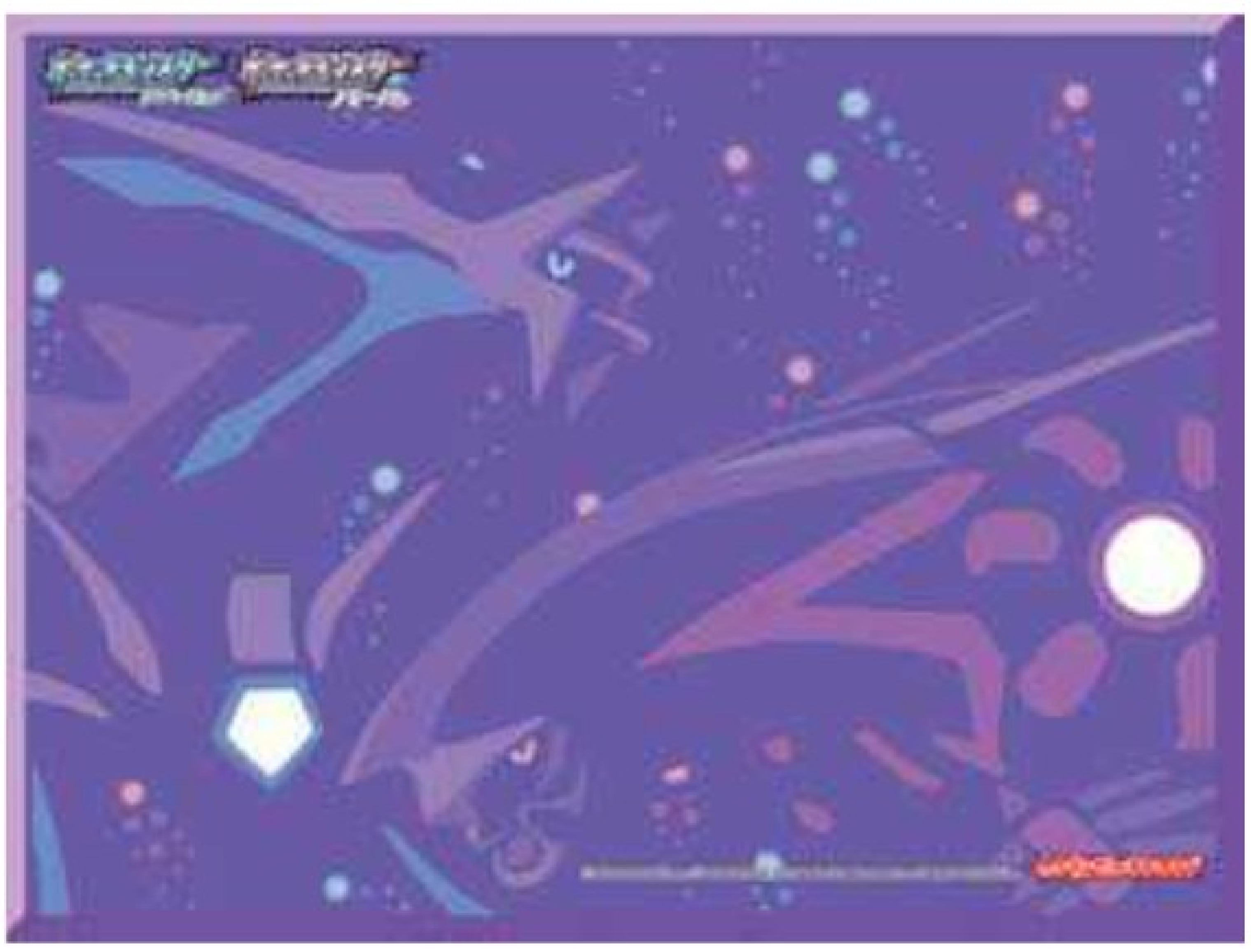
本作的二级神兽有三个：由库西、艾姆利特和阿库诺姆，分别居住在英知湖、神事湖和律诗湖，属性上完全相同都是超能系，能力则各有侧重，据说是在同一个蛋中孵出的。在神话体系中，由库西的诞生给人们带来了知识，人类开始由智慧来改善生活；艾姆利特将情感传递给人类，从此人类有了悲伤、痛苦、喜悦等感情；阿库诺姆则带来了勇敢、顽强等的意志力，从此不为困难所折服。



二神创物

时空双神即《钻石·珍珠》的两大封面主神迪亚路卡和帕鲁基亚，也是创世之诗中的“二神创物”，都是在宇宙诞生之初就已经存在的精灵。其中时间之神迪亚路卡胸口有钻石般的结晶，拥有控制时间的力量，传说在迪亚路卡诞生后，时间开始流动，而创世时所留下的物品为金刚玉。空间之神帕鲁基亚的双肩各有一颗珍珠状的结晶，拥有扭曲空间的力量，传说在帕鲁基亚诞生后，空间开始扩张，创世时留下的物品为纯白玉。

虽然时间和空间对于世界形成极其重要，但这两个老大都存在于不同的异次元平行空间中，彼此没有任何交集，一旦时空出现漏洞使时间与空间之神相遇，它们便打得不停不休，而且不分青红皂白见面就打……



创世之主

生活在“初始之间”的创世神阿尔修斯，在宇宙还没有形成的时候就已经诞生，用自己身上的1000只手创造了这个宇宙。需要在殿元山顶的枪之柱遗迹吹响特定的天界之笛，便会出现长长的天梯，邂逅传说中的创世神阿尔修斯。它可以通过根据装备不同的石板来改变自己的属性，而在每块石板背的一句话连起来，便是前



面我们所说的创世传说。

冥界之王

掌管着自然万物的生息轮回的冥界之神与生命之神基拉帝纳，在现实世界出现时会隐藏在古代墓场或遗迹里，美央市的图书馆内一本古书上关于基拉帝纳的记载为：“看到它的眼睛，记忆会在瞬间消失，无法回到原来的地方；与它接触三日，感情就会消失；如果伤害了它，七日之内无法活动，无论什么都做不成……”《钻石·珍珠》中邂逅基拉帝纳要通过送别之泉的归途洞窟进入，这也是和后来《白金》版的区别之一。





梦境双神

除了创世神话相关的神，新奥还有不少其他的神话传说，比如这对创造美梦和噩梦的神。

美梦之神克蕾塞莉亚栖身于传说中的满月岛，是美梦的化身，飞行的时候七彩羽毛中释放出光的粒子，给月亮带来光辉，所以也被象征为月之女神。克蕾塞莉亚会给人们带来美梦，并从人类的梦中吸收能量，有时候也会出现在别人的梦中，离开时则会使人们忘掉梦的内容。虽然很漂亮，但捉的时候也是很辛苦的……

而噩梦之神达库莱，则是使人们熟睡做噩梦的邪神。在美央市的传说中，只要用克蕾塞莉亚的羽毛“三日月之羽”做护身符，就可以摆脱噩梦的纠缠。有人在新月岛发现过它的踪迹，游戏中，通过特典船票进入美央市神秘的码头旅店睡觉，在梦中乘船来到新月岛，便可与之相遇。

苍海的王子

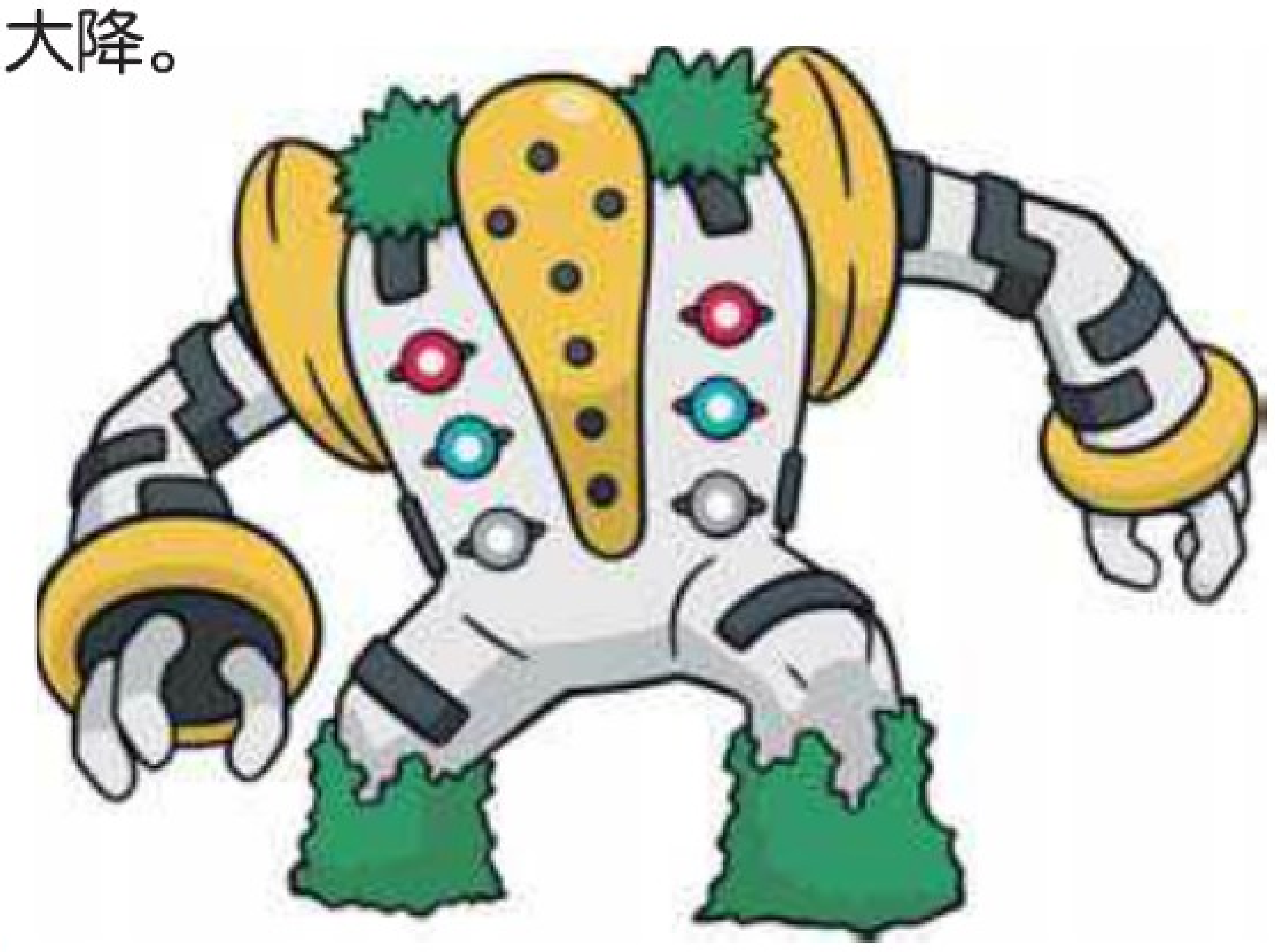
玛娜菲应该是第四代神兽中最早与玩家见面的了，获取的正式方法是在《口袋妖怪突击队》里通过影院特典开启的任务得到玛娜菲的蛋然后传进《钻石·珍珠》中孵化出来。这种具有洄游特性的精灵的身体的百分之八十由水构成，容易受周围



环境影响的口袋妖怪，头上的触角可以与人类进行内心交流。而且玛娜菲也是惟一可以和百变怪生出蛋的神兽，其孵出的后代为菲奥娜。

拖动大地的巨人

在古代的传说中，巨人雷吉基加斯用绳子将各个的大陆拖引集中在一起。但却因为力量过于强大或者其他什么原因，雷吉基加斯被远古的人类封印于金岬神殿中，需要雷吉基加斯、雷吉斯提尔和雷吉洛克这三个雷吉家族的神兽集齐才可以开启，但那三个家伙都藏在遥远的芳缘大陆……作为巨人一族的首领，雷吉基加斯的能力没得说，但却被慢启动特性弄得实力大降。



花之幻兽

大自然为了感谢万物生灵而诞生的精灵塞伊米，是喜欢居住在花地里花神，小巧玲珑的身体蜷起后完全隐藏于花中，即使荒芜的大地也能使之在瞬间变成花海。在通往塞伊米所在的花之乐园那条长长的开满鲜花的分海大道，相信很多玩家都还记忆犹新吧。而且塞伊米也再次给系列刷新了记录——让一作《口袋妖怪》中出现了两个可爱的小幻兽。



火山的守护者

生活在坚硬火山内部洞穴中的守护神兽，这个火焰+钢属性的神兽的身体的一部分是熔岩组成，一部分为耐高温的钢铁。据说炎钢兽诞生于这颗星球刚刚形成时的远古时代，那时的火山活动频繁，于是炎钢兽诞生了，十字形爪子可以抓住穴顶和墙壁进行移动。而作为神兽，炎钢兽虽然有性别，但是却无法生育。



神奇宝贝特别篇
四十卷简介（中）

文/Horuakuti　编/乌冬

前情提要

神奥冠军希罗娜在她奶奶的指导下开始了流星群的特训。与此同时，帕尔和戴亚在白岱市与鬼龙相遇，最终戴亚以“牺牲”为代价，将鬼龙驱逐出了神奥，而银河团的三干事也借机潜入进了翻转世界。

本辑概要

在224公路边上，拥有大木博士信件的神秘女子手持着冰河之花，等待着某只罕有精灵的出现，这只精灵正是塞伊米。

大小姐一行人通过监控器的指引，来到了翻转世界的入口，在这里他们遇到了抱着塞依米的神秘女子和之前被植入萨奇邪恶意志的银河团成员，神秘女子名叫米依，似乎也是巴克的朋友，而这名银河团成员则解释自己是为了脱离组织才来到这里的，在在大小姐的强烈要求下，众人一起进入了翻转世界。而另一头，电磁和大叶在大小姐一行人远去之后先行一步从回归洞穴进去了翻转世界。

翻转世界里所有事物都是颠倒的，众人在不明情况之下被走散了。幸运的是，大小姐终于与她的两名保镖重逢，不过还没能好好叙叙旧，就听到了不远处传来的打斗声。原来是电磁和大叶已经开始和鬼龙交手了，还有一旁的银河团三干事也在布鲁克的怂恿下向主角一行发起攻击。米依和火星的对战陷入了僵局，好在大小姐及时出手相助。而桃榔在和萨奇的达库莱战斗中和帕尔父子团聚。

戴亚自从在神奥消失以后，一直在翻转世界里徘徊，苦寻出路的他在这个世界



里再次遇到了银河团的老大赤木。在翻转世界的这段时间，似乎让赤木明白了很多事理，之前极端的想法也没有了。他希望戴亚和自己能够救出被困的帕鲁基亚和迪亚路卡，最终在两人的努力下，两只神兽成功地被解放出来。

两人骑着神兽跟众人汇合，久违的三人组再次齐聚，帕尔和戴亚看到了站在大小姐身边的两位师傅也是感慨万千。这时，原本以为已经洗心革面的前银河团成员携着三圣菇出现在三人面前。他诡秘的表情下究竟隐藏着什么呢？



剧情评析

这期值得注意的地方特别多。电磁和大叶后于大小姐一行人出发，居然还先行一步进入翻转世界。况且，众人做了那么多事情都无法知晓翻转世界的入口在哪，电磁和大叶两人居然早就知道，这太令人不可思议了。

不光这个，银河团老大赤木在翻转世界待了一段时间后将自己洗白，和戴亚一起成功地解救出了帕鲁基亚和迪亚路卡。他究竟是真的想通了吗？笔者以为这并没有什么不可能的，毕竟已经有过前车之鉴。所以赤木这次的转变，也不是完全不值得大家相信。

这次除了赤木，还有之前被萨奇植入意识的银河团成员也自称洗心革面了。之前他一直都是被洗脑的状态，自从恢复自我以后，就一直在躲避银河团。这种说法似乎挺能让人接受的，不过在本回的结尾处，他所流露出来的表情和样子却并不像是个好人。而且为何在白岱市出现过三圣菇居然在他的身边，这究竟是怎么回事呢？难道说他依然受着萨奇的操控？笔者为什么会有这样的想法呢，那是因为达库莱的突然出现，达库莱是萨奇的精灵，它的出现意味着萨奇就在附近。

巴克的朋友米依受大木博士所托寻找塞伊米。塞伊米的能力似乎能净化环境，让周围都变成春暖花开的样子。虽然看上去确实好像没什么用，不过既然它在这种时候出现了，那就肯定有它出现的意义。如果大家想知道答案的话，请大家继续关注《特别篇》简介，我们下回再见吧。




那个家伙最近好像又买了什么好玩的东西了！
报告船长，发现了一台没见过的机器！
在这艘船上背着我独享是绝对不可以的！
让我看看这东西该怎么玩，我按！
大家的口袋妖怪大乱斗
启动篇
POKE MOX 海贼团
我们……变成口袋妖怪了！?

从此以后叫你“尾巴”



22 世纪的产品



www.dooland.com

神兽也是这动作



虽然伤害比较小



不然乱战起来还怎么混



其实我更好奇发条孔在哪……



动画版只是没肉吃而已



向着目标前进

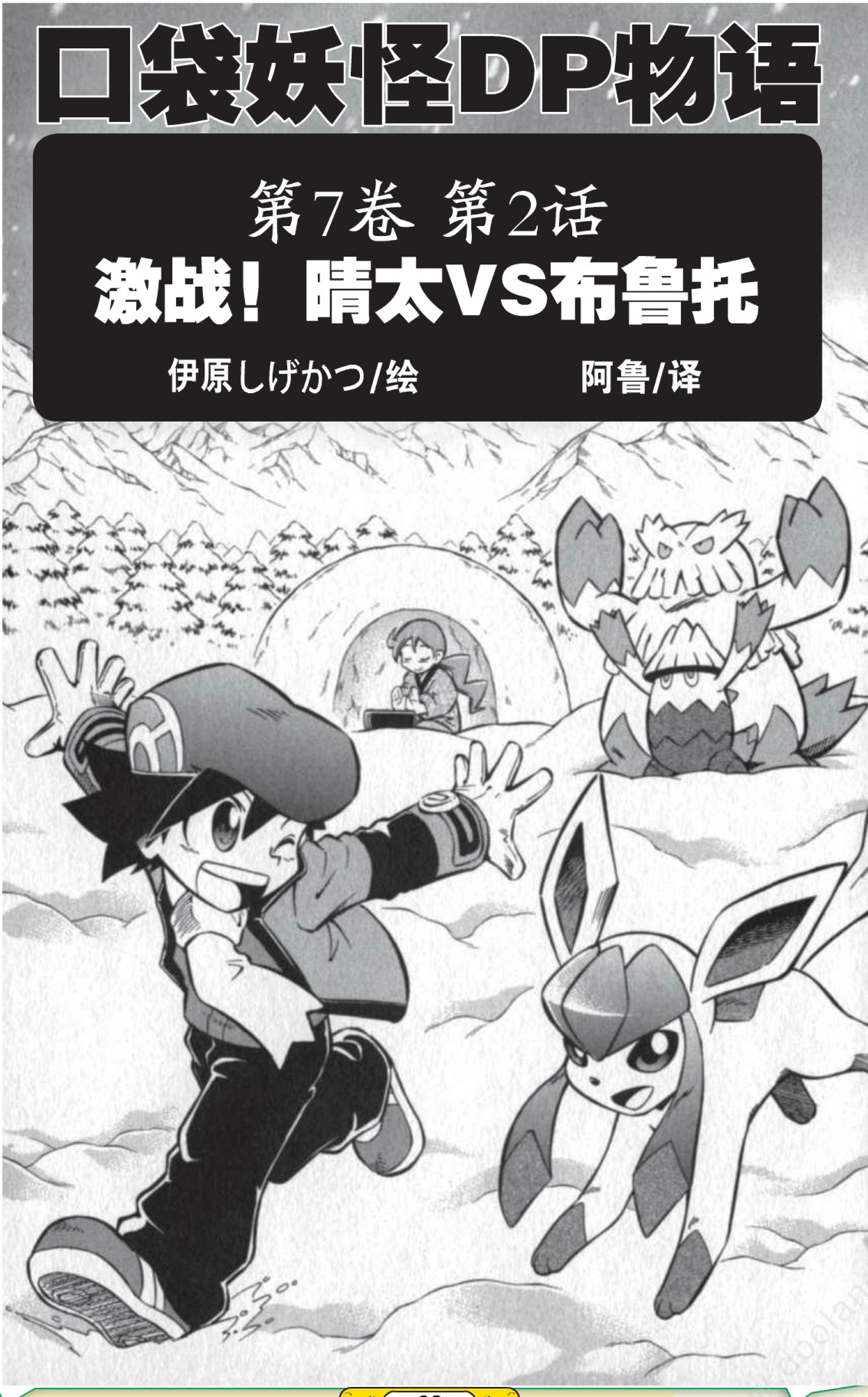


口袋妖怪DP物语

第7卷 第2话

激战！晴太VS布鲁托

伊原しげかつ/绘　　阿鲁/译




国际警察！
银河团，我要逮捕你们！


国国国……
国际警察！
怎、怎、
怎么会
在这里！
哦，
广也！
来得正好！
一起帮玛
兹……
跟我没
关系！
那家伙也
是银河团
的就一起
抓起来。
国际警察
的目的是
完全摧毁
银河团！
广也……


哇！
住、住手！是这家伙！
作恶的是这家伙！把她逮捕起来吧！
咦！
住手，广也！
没、没错，晴太，阻止那家伙！
否则我可不保证玛兹会发生什么事！


晴太！不要管我！
你给我闭嘴！
真碍事，滚开！
晴太！
……
给……


给我适可


而止！


等一下，为什么我也被卷进来了！
唔……
晴太那个家伙……
！
啪嗒


ザバ
你才是最坏的
那个家伙！


ぐんっ
去死吧！


哇！
哦！
痛！
どんっ
ゴゴッ
どっ
布鲁托大人……先撤退吧！
唔……
晴太，你给我记住！
不能饶恕……绝对不会放过你的！


在这种地方使用冲浪你是要作死啊！
キー
ザッザッザッザッ
ザッ
バッ
你想对玛兹干什么！
跟你没有关系！


ゴロ…
コロロ…
ゴゴゴゴ
发、发生什么事了……
ズドド
哇！
那、那是火山镇石！
难道！


ズズズ ズズ
ドオオオオ


炎……
炎钢兽苏醒了！
未完待续

全彩口袋妖怪四格漫画


哇，粘上臭泥身上的泥了。
那你别跟我打啊……
好脏啊。
这种时候……
自己使用水枪！
看吧。
这下就干净了……
干干净净
嗅
你身上有股垃圾的味道哦……
嗅
我有那么臭么……
诶
不是吧！明明这么干净了！


鲤鱼王使用了弹跳……
蹦
对手也使用了弹跳……
但对手也是鲤鱼王……
蹦
蹦
双方谁也不服输，死命地弹跳！
太感动了！
真是旗鼓相当啊！
只有我这样认为么……



去唱卡拉ok吧！
我的版本升级了！
哇哇
3D龙桑巴！
啪
轮到我了……
变成麦霸了……
是下一首歌……
3D龙桑巴2！



冬
小火鸡是我的！
独占太过分了！
小火鸡的身体很暖和。
我的人气很高嘛。
夏
哇，小火鸡来啦！
快跑
在夏天是不需要的……
冬天很温暖的家伙……
天国与地狱般的差距啊……


一二三四五六七！
马兰花开二十一！
呀
呀
我说你们……给我到别处去玩！
直接把他们扔下来吧大哥！
扔下来！
那样也太过分了吧……
看看，变高了，变高了！
呀！
放我们下去……
飘动……
哇，真过分！
我的尾巴被踩到的话……
好痛……
啊呀！
啊……对不起。
好烫
咚
道歉的一直都是我这是要闹哪样……
嗯嗯


这前面是瀑布……
糟糕！大王花快要……
ぷか
ぷか
ぷか
ぷか
唰
糟糕啦
咕噜噜
掉下去啦
像降落伞一样！
哇
轻飘飘
真好玩！
ばっ


我只要通过闻味道……
就能明白对方的想法！
是真的哦！
呵呵呵
如我所料
一直都很漂亮呢……
哈哈哈……才不是这样想的！
没、没有啦！
喂，我很难看吗？
骗人啦……
你是怎么知道的？
这个不用闻味道也能看出来啦！

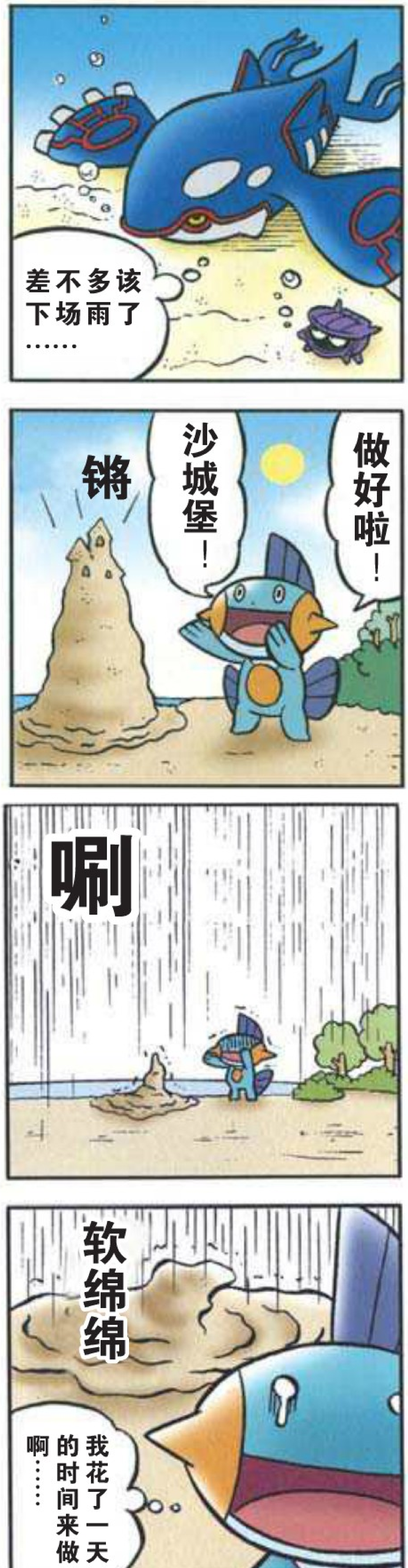

我的耳朵也能动！
抖动
抖动
卡咪龟
忍不住了
嗷嗷
嗷嗷
喵喵
好想摸
想摸我耳朵的人要给予惩罚！
抖动


拉迪奥斯和拉迪亚斯在空中亲密地散步……
如果拉迪亚斯把看到的影像传送给我……
那我在家不也可以散步了么！
突然意识到了这点……
哦，拉迪亚斯在海上……
大海啊！
这种感觉真好啊……
一个月后
稍微运动一下
你也给我
膨胀
长胖了。


哟！
直立
感觉比平时的视野更开阔……
咦！
感觉像突然进化了一样。
难道是长高了？
你进化的方式是踩地鼠？
咦！
完全没注意到！
让你失望了
真是不好意思……
噗


被其视为母亲……
诞生炎帝的火山
早上好，妈妈！
ドーン
呀
ドーン
ドーン
ドーン
战斗获胜了哟，妈妈！
为什么要生气啊妈妈……
不管怎么看都感觉是在生气……
那不是你妈妈……
しくしく…

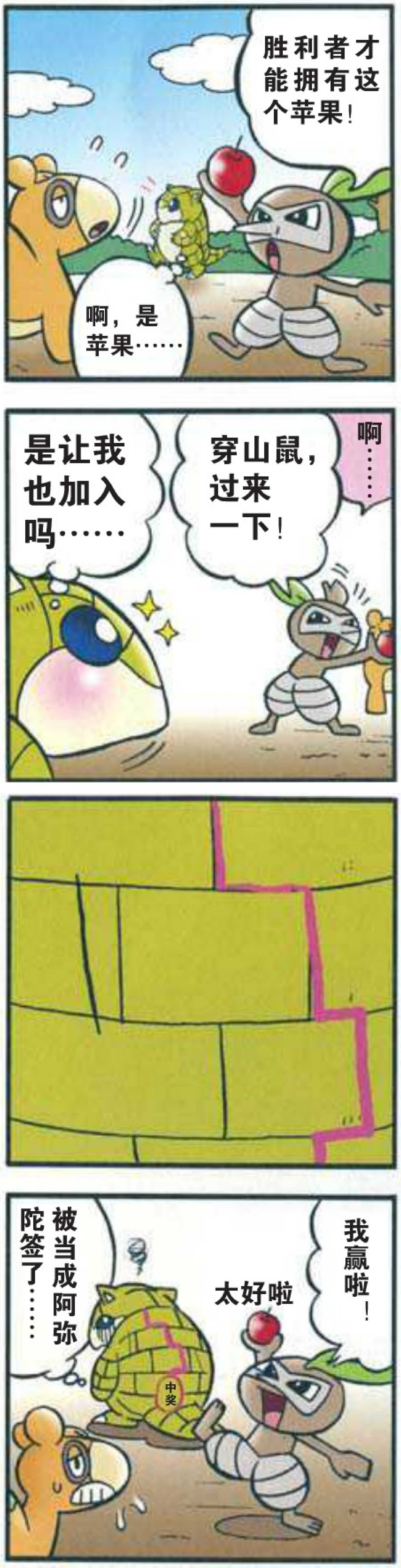

戳戳
皮卡丘很喜欢这个恶作剧。
戳脸
啊……中招了……
呀哈哈哈
戳戳
嗯?
抖动
啊呀
在背对的时候分不清对手到底是谁。
手指麻痹了!


差不多该下场雨了……
锵
做好啦!
沙城堡!
唰
软绵绵
我花了一天的时间来做啊……

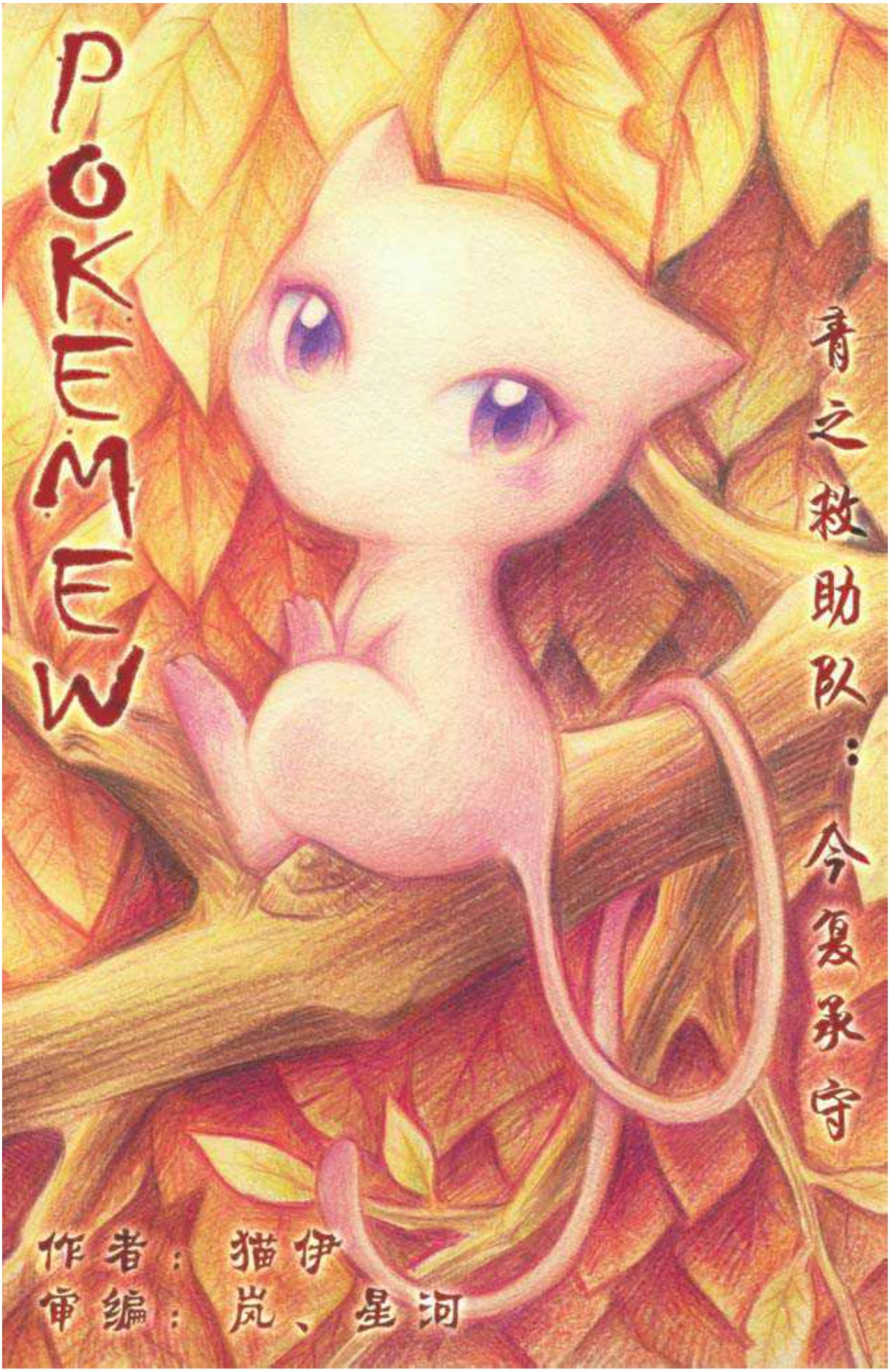

鲨牙巨有没怕的东西吗？
我什么都不怕！
但是你的尾巴……
不是有多刺菊石兽的牙齿印吗？
嘎哦
咔嚓咔嚓
这么看来的话
啊，多刺菊石兽！
咻
飞快地逃跑
慢慢
吞吞
只有尾巴是黑的有什么好害羞的！
你看！
这头双面鹿……
都不知道它哪边才是头……
哥两边都是头！
给我好好记住……
呃！


可达鸭头疼时能使用出很厉害的超能力！
头、头好痛……
ぐる
ぐる
ぐる
ぐる
哇
好厉害，巨甲龙在空中……
啊……
不痛了……
突然就不痛了……
啪嗒
どーんっ
注意！
啊呀！


我是利利鼠！
虽然体型很小……
但能甩动大尾巴来战斗！
铛
呀……
抖动
好痛……
咦？
我赢了？
不过有时候也会被尾巴甩动……


胜利者才能拥有这个苹果！
啊，是苹果……
啊……
穿山鼠，过来一下！
是让我也加入吗……
我赢啦！
太好啦
被当成阿弥陀签了……
中奖


古棘鱼从一亿年前至今，外形都没有变化。
感觉好帅气！
一亿年啊……
与这个星球相比根本不算什么嘛……
口气也好大……
玛瑙水母
毒刺水母
喊
没啥好得意的，老头子！
抖动
呜哇
还很冲动啊……


POKEMEW
青之救助队：今复承守
作者：猫伊
审编：岚、星河



Pokémew 前情提要：经历了千辛万苦，黑街众总算打倒了守护静默方塔的圣柱王雷吉基加斯，岂料猛烈的战斗造成了严重的崩塌，电鬼伊崎本和油灯鬼盂兰就此失踪了！



Pokemew 关于本辑封面：这次是用粉笔和彩铅手绘的小梦，本来标题是《红叶狩》，不过因为这辑跟这名字没关系所以换了。说起来小梦已经好几辑没有上封面了呢……





紫璧邪日记：在盂兰还是一只小小的烛灯鬼时，她并不像现在这般沉默。那时的她，总是粘着诳儿和我，除了偶尔思念父母外，始终天真无虑。若不是亲眼目睹霜朔雪之父的惨死，如今的她应该也和猫景一样没心没肺吧？（相关情节在第40、41辑。）



（接上）紫髦邪：从那之后就没谁能打开她的心扉了，现在大家也只当她是个安静的战士。加上她话少，某种意义上也算是嘴严，因此我才会肆无忌惮地要求她去阻止霜朔雪。但有时我也会想，她真的不再需要他人的关心么？*（相关情节在第44辑。）



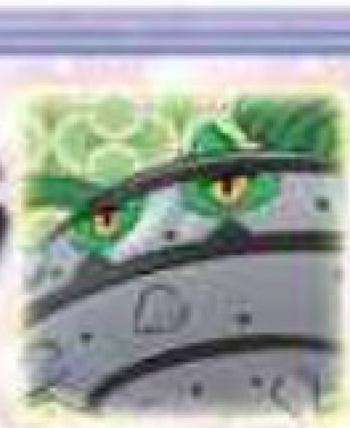


火焰鸟的日记：犯下重罪被锁在地底监狱的兄长，是我和姐姐都不愿提及的心伤。如今我远在风国，已然是另一名君王的内助，恐怕这一生，都不会再与过去有什么瓜葛了吧……（相关情节在第36、47、48、49辑）。



闪电鸟的吐槽：漫画里我这种BOSS级别的反派不是应该越狱跟散步一样简单吗？结果这么久过去，惟一还在外边的部下反倒帮别人越狱去了，最想见到的小妹也都没来探望过一眼，从这个角度看我这辈子可真够失败的。





虎藤兰的吐槽：熟悉我的朋友都知道我有些特殊的小癖好，但这丁点儿残虐属性，哪能跟堂堂神族相比。在狭窄的精灵球中暗无天日地封印数百年？简直比死刑还疯狂。呵呵，这便是统治者的“仁慈”呐。



记得《空之探险队》的迷宫中也出现过被称为“黄金之间”的密室。也正因为有它存在，所以能够过水面地形的精灵相当吃香。我有一阵子很痴迷进这种密室，但当我发现其中一个任务得跑到变态的零之岛时就缩了……



地忍虫的进化方式在游戏中甚为特别，正应了“金蝉脱壳”的美名。说起来“《探险队》系列”中简单地把追击设定成了类似电光一闪等先制技的效果，窃以为略显单调。不过先制技一律改成两格射程后，跟其他多格远程技能相比便更是完全失去优势了。



之前经常有热心读者问我闪电鸟什么时候再次登场，甚至还有人设想过他逃狱后继续作恶的情形。虽然美漫中监狱对大部分反派形同虚设，不过看起来神国在监禁闪电鸟这种干掉过龙裔的罪犯方面还是比较给力的，何况他的确罪有应得。



PoKéMeW 销声匿迹多时的迪奥希斯一族终于再次登场了！这里他使用的能力可以参考剧场版《裂空的访问者》。另外，我把这只速度型迪奥希斯设定成闪光色是受DC漫画《闪电侠》中著名反派“逆闪电”的影响。PS：相关情节在第21、23辑。



猫景伊的日记：我真是金钱猫的身子土狼犬的命呀！上次捉海王子时紫璧邪舒舒服服坐在酒店里吹空调，我却只能冒着大雨当监视器！就因为我“视力好身手灵活遇到敌人逃得快”吗？寒飒先生您真不会安慰人。





拉迪亚斯的短信：唔……小梦，不好意思好像说了惹你生气的话。可是咱们作为妹妹，是没有理由妨碍哥哥正经谈恋爱的吧？就像咱家的笨蛋拉奥，我可是一直急着把他脱手呢，看到他跟我最喜欢的仙岚姐感情那么好真的很放心耶。那个莎娜多貌似也不像坏人，为什么要讨厌她呢？



雪拉比的吐槽：不知为什么自从超梦做了小梦的监护人后她就把他也当哥哥看待了，虽然我一直认为超梦只是幻梦的部下。说起来这丫头以前很粘幻梦吗？没记错小时候她压根不服管而且动不动就想溜号吧。



梦幻的内心：“若愿意为他做出巨大的牺牲和隐忍，终归会有不错的结局。”这份誓言，是多么地沉重而漫长。若终于学会宽容，学会放手，最后却必须笑着祝福他人的话……我还会有理由继续坚持下去吗？



莎娜多的内心：他口中的小梦是个非常开朗活泼的孩子，谁知竟藏了这么多心事。可是……丫头呐，至少你所珍惜的亲朋好友都在身边呀，而不论我，还是我的朋友紫璧邪，都永远不可能再见到那些逝者了……



是谁琴歌清远、是谁丁香暗结。是谁暗影悄掩，是谁幽瞳如血？年少不知世间险，隔墙有耳、杀机从未远。终后事如何？且听下回分解……


PM小剧场：画风错误
变身最方便隐藏身份了，你一定要扮成很不起眼的精灵。
咱早就想好COS谁了哟～
嗒哒~！迪路兽参见！！
反而引人注目了好吗？你以为你在画搞笑同人啊？！
不行。
再换……
你敢不敢整个图鉴里能查到的造型啊？！！
最后……
早知道她蹦这么快我就选安瓢虫了……

万代Pokemon Palmo《黑·白》双神模型评测

文/西瓜
编/马修

大家好，《口袋妖怪X·Y》快要发售了，不过《黑·白》双神的光辉还是闪耀依旧，这辑就带给大家万代Pokemon Palmo《黑·白》双神模型评测，让这光辉更加耀眼！这里也更正下65辑笔者在《对战乐园》里的一个错误——花礼特性是加物攻和特防，却被笔者写成了加物攻特攻，还有一些不严谨、举例不当的地方，可能误导了一些读者，在这里就给大家道歉了，也感谢热心读者的指出。回归主题，开始模型评测。

Pokemon Palmo

就如标题所说，这次带来的模型属于万代Pokemon Palmo系列（口袋拼装系列），这个系列已经出了将近30款模型，其中不乏各种封面主神。这辑介绍的是系列的第13和14款，也就是《黑·白》双神莱希拉姆和泽克罗姆的拼装模型。下面来评测一番。

包装



盒子正面的就是成品图，莱希拉姆的表情比较严肃，泽克罗姆看上去似乎要放大招了，都挺霸气的。



盒子的左上角的这个LOGO，也是这个系列的LOGO。



盒子的背面和侧面基本都是拼装过程和内容展示，遗憾的是，不能看到盒子里面是什么。

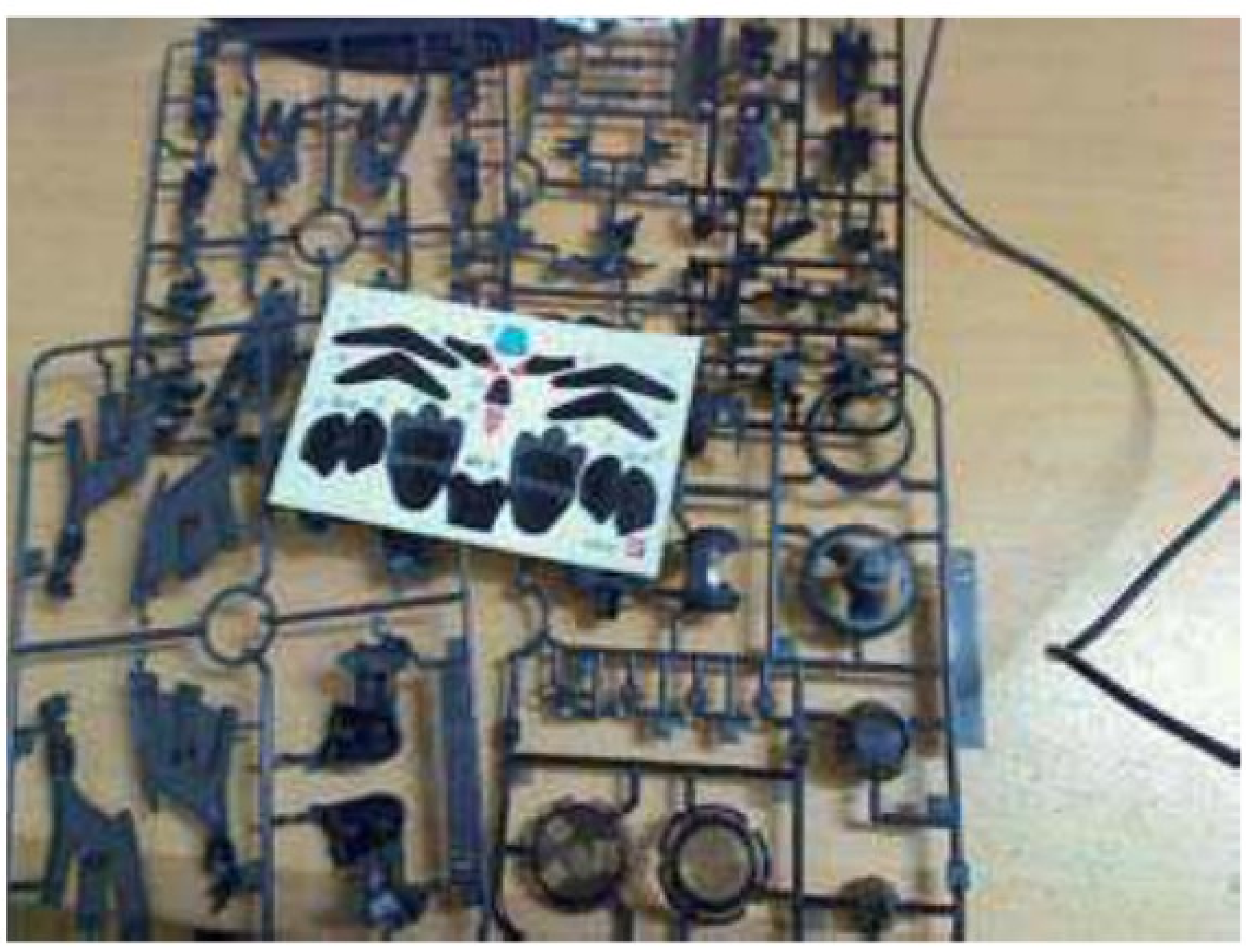




不过，拼装模型也只能靠这些来展示内容，不可能像D-Arts那样把成品直接给大家看。



打开包装盒后，里面就是拼装部件、说明书和调查问卷（莱希拉姆的模型笔者之前就已经拼好了，所以没法给大家展示了）。



拆开塑料膜后，感觉这款模型的零件有点少……



这款模型的每一个零件都有编号，就算是完全没有接触过模型的人，看着说明书也可以轻松地拼起来。不过这些编号并不是按照拼装顺序来编号的，所以找编号有些折腾人……

既然是拼装模型，肯定是要拼才有意思嘛，这里就来把泽克罗姆的模型拼起来吧！首先是中心部分，这个部分关系到可以联动的关节，要注意不要搞错方向了。

















这样，中心部分就算完成了！不过，这样看泽克罗姆，真的挺吓人的。



脚跟、指甲什么的都是分开的，不过拼起来也蛮简单的。



呼，现在没那么吓人了，身体部分拼起来倒是比较容易。身体拼完就可放在一边，把四肢、翅膀和尾巴拼好，再装上去即可。









翅膀和手部有好多小零件，拼起来略麻烦。





尾巴就比较容易了，一环套一环。装好后见左下图。





最后把贴纸帖上去，就完成了！

拼好后，我们就来评测吧！



评测

莱希拉姆





除了本体外，还有一个支架，主要作用是可以摆出莱希拉姆在空中飞翔的姿势。不过，支架也是需要拼装的……



可动关节只有腿部这些，跟D-Arts模型比起来，这款模型的可动关节真是少得可怜……





肩膀和脖子是联动的，只要动其中一个，另一个也会跟着动。笔者最喜欢这个飞翔的POSE了！

泽克罗姆



泽克罗姆的模型可动关节就只有肩关节和肘关节，哦对了，还有下巴……





下巴和肩关节是联动的：吼——



和莱希拉姆比起来，泽克罗姆的尾巴是翘起来的，而且还翘得很高……

注意事项

1.这款模型的年龄限制为6岁以上，看上去很好吃却不能吃的东西比D-Arts模型多得多，最好别让小孩子碰。

2.拼装过程尽量按照说明书上的顺序进行拼装，这样不容易弄丢零件。

3.取下零件的时候不要用蛮力，不然容易弄坏零件。

4.取下零件后一定要把连接处清理干净，不然在拼装过程中可能会划伤手，拼装好后可动关节也有可能被卡住。

5.为了保证安全，给模型上颜色时，请用水溶性颜料。

关于入手方式

1.推荐到实体店买，在有卖模型的店铺一般都会有卖，就算没有，拜托老板进货应该也不会难。笔者的两个模型是在实体以49元一个的价格买的，大家可以参考一下。

2.在淘宝搜索“万代神奇宝贝拼装模型”，挑选一家信誉好的购买，至于网购安全，这里就不说了。

3.注意，这个系列的模型有高仿的，但是质量未必有保证，可能含有有害物质，所以不要贪图小便宜。

纸娃娃小剧场

这两款模型的可动关节很少，能摆的POSE十分有限，接下来就来看看纸娃娃纸娃娃小剧场，来弥补一下这些不足吧。PS：感谢猫伊姐姐提供纸娃娃的创意！



抓到一只蓝电狮（=￣ω￣=）。

胡闹



胡闹也要适可而止，不然……



莱希拉姆：“我带你到更高的地方去看看！”

做梦





电飞鼠：“我有电气发动机特性，才不怕你呢！”



几秒钟后……泽克罗姆：“你似乎又忘记了这不是在做梦。”

莱西拉姆呢？



莱希拉姆：“我来会会这小子。”



www.dooland.com



电飞鼠：“我要写稿，没空陪你玩！”



莱希拉姆：“你小子谁啊？敢擅闯我们的领地？！”



电飞鼠：“莱、莱希拉姆呢？”



泽克罗姆：“管他是谁，给他点颜色看看！”

闯门



小咚：“我是小咚，从隔壁《太鼓达人》过来的。”



小咚：“哼，先下手为强。”（旁：虐待玩具是不对的！）

口袋妖怪详尽分析

——未进化精灵专题（6）

文／月神兔兔 编／乌冬

这辑详尽分析介绍的六只精灵全都来自于第三代。在整理这个专题之后笔者发现，所有值得一提的未进化精灵中，除第一代以外就属第三代最多了。而相比许多精灵在续作中得以进化的第一代来说，第三代中所要提到的未进化精灵则更多是进化前后差别较大。比如这辑要讲的地忍虫、圆顶骆驼、大颚蚁、青绵鸟，以及上辑所讲到的雨蛛、蘑蘑菇、过动猿和下辑将给大家带来的珍珠贝、甲壳龙都是如此。这些精灵在属性、特性和种族值分布上都与进化后有很大的区别，因此才具有自己独到的特点。看来第三代游戏在精灵设计上是最重视进化前后差别的。此外还有磁鼻和小哥特拉由于拥有坚硬特性，使他们能用非常厉害的1级打法，是这辑的重头戏。

本文以《口袋妖怪 黑2·白2》为舞台，在普通精灵范围内进行分析。文中将忽略精灵入手、选种和育成过程中的一切困难，并默认精灵为100级，默认个体值全满（除特别注明外）。本栏目偏重于探讨精灵的特点，因此诸如替身、影分身、隐石沙砾、守护等非常厉害但又很大众化的技能未必每只精灵都会提到，如果大家觉得需要可在推荐配招的基础上自行调整。本栏目兼顾各种对战规则，由于规则不同会造成对战格局完全不同，因此在某些特定规则下文中的部分内容可能会不适用。

地忍虫 （ツチニン/Nincada）

编号：290 分类：地底口袋妖怪 身高：0.5m 重：5.5kg

在地下成长，以触觉代替几乎退化的视觉来探知外界。



各项能力极限值

HP	266	物攻	207	物防	306
特攻	174	特防	174	速度	196

属性为虫+地面，受到的攻击效果如下

效果2倍：飞行、火、水、冰

效果一般：普通、岩石、虫、鬼、钢、草、超能、龙、恶

效果减半：格斗、毒、地面

无效果：电

能力方面

种族值

HP	31	物攻	45	物防	90
特攻	30	特防	30	速度	40

特性

复眼（ふくがん/Compoundeyes）：使自身命中率提升30%，一击必杀技不受影响。排在队首时提高遇到携带道具精灵的机率。

梦特性

逃跑能手（にげあし/RunAway）：遇到野生精灵时必定可以逃跑。

升级技能一览

1:抓（ひっかく/Scratch）
1:变硬（かたくなる/Harden）
5:吸血（きゅうけつ/LeechLife）
9:泼沙（すなかけ/Sand-Attack）
14:乱抓（みだれひっかき/FurySwipes）
19:心眼（こころのめ/MindReader）
25:刀背打（みねうち/FalseSwipe）
31:泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
38:金属爪（メタルクロー/MetalClaw）
45:挖洞（あなをほる/Dig）

可以习得的技能机器

1	6	10	11	17	21
22	27	28	30	32	37
40	42	44	48	54	70
76	81	87	90	H1	

遗传技能一览

忍耐（こらえる/Endure）
NO.214大力甲虫→NO.290地忍虫
暗算（だましうち/FaintAttack）
NO.207飞蝎→NO.290地忍虫
起风（かぜおこし/Gust）
NO.12巴大蝴→NO.290地忍虫
银色之风（ぎんいろのかぜ/SilverWind）
NO.12巴大蝴→NO.290地忍虫
虫鸣（むしのさざめき/BugBuzz）
NO.12巴大蝴→NO.290地忍虫
试刀（つじぎり/NightSlash）
NO.214大力甲虫→NO.290地忍虫
虫蛀（むしくい/BugBite）
NO.291忍者蝉→NO.290地忍虫
拼命（いのちがけ/FinalGambit）
NO.616铁盔虫→NO.290地忍虫

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
怨恨（うらみ/Spite）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）
虫蛀（むしくい/BugBite）

通过其他途径习得的技能

连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
《心金・灵银》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
吐丝（いとをはく/StringShot）
《心金・灵银》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为昆虫+昆虫。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：3840

点评

地忍虫与进化后的忍者蝉和鬼蝉相比，无论种族值、属性、特性都有极大的差异。它是所有精灵中惟一的虫+地面属性，虽然整体数值低得可怜，不过物防能力还算不错。装上进化辉石之后



物防能力极限能达到459物防266血量，算是强力物防盾水平了。再加上它既能同时免疫格斗和地面，又不被岩石系克制，于是常用岩石系技能补充打击面的格斗系与地面系精灵很可能会对它无解。由此看来，利用特殊的属性和强大的物防能力充当物防盾打联防，是地忍虫所能发挥的最大优势。尽管如此，由于进攻能力实在太低，又没有什么优秀的辅助技能，所以仍然没有多大的实战价值。

技能点评

剧毒

剧毒可以说是地忍虫惟一有威胁的技能，在特性复眼的影响下，命中率变为100%。依靠特殊的属性和强大的物防能力联防物攻精灵后使用剧毒，几乎是地忍虫惟一的对抗手段。

守护/挖洞

守护和挖洞都可以配合剧毒，通过让对方打不到自己来增强剧毒的效果。一次挖洞加一次守护，一轮下来剧毒能发动三次，而对方只能打中自己一次。此外挖洞多少还能牵制一下免疫剧毒的钢系和毒系精灵，虽然物攻很低，但毕竟是用本系技能克制对方，还是有点伤害的。



十字钳/虫蛀



地忍虫另一个本系虫系的物攻技能，能与挖洞一起组成双本系攻击体系。努力值分配大约有两种选择，一种是极限物攻满血（或者极限物攻然后把血量和物防基础值加到相等），这样物攻能达到207，虽然还是很低，不过至少用本系技能克制对方的情况下还是能造成可观伤害的。而物防能力虽然无法达到强力物防盾水平，但至少依靠抗性来联防仍然绰绰有余。另一种是加极限物防满血，这样物防能力便能达到物防盾水平，凡是不克自己的物攻技能都能成为联防对象，但这样物攻就只有126，几乎可以忽略不计了。

怨恨

怨恨耗对方PP是地忍虫的另一招比较好用的骚扰技能，能增强它的消耗能力。尤其是在与对方的消耗精灵对峙时能取得明显优势。

在适合防守的轮转中，怨恨的效果将更容易得到发挥，但轮转中却很难体现它物防强大的优势，因为你很难保证不被特攻技能击中，如果论综合耐久的话它也仅仅只是中等偏上水平，所以只能利用特殊的属性建立特殊的三角联防来体现它的特点。

睡觉/梦话

睡觉是它惟一的回血技能，由于使用后两回合之内无法行动，所以很不

方便。如果对方在它睡觉之后换上能秒它的特攻精灵，那么它就不得不被迫下场，于是睡眠回合数将被重置，很不划算。不过睡觉能使异常状态得到恢复，配上剧毒和怨恨的话能在与对方的消耗精灵对峙时取得明显优势。也可以配合梦话来碰碰运气。

变硬

强化物防的技能，在对战后期对方没有特攻精灵且没有免疫剧毒的精灵的情况下，或许能强化控场，但条件很苛刻。

磁鼻

（ノズパス/Nosepass）

编号：299 分类：罗盘口袋妖怪 身高：1.0m 重：97.0kg

用一直朝着北方的磁鼻吸引周围的铁块来增强防御。



能力方面

种族值

HP	30	物攻	45	物防	135
特攻	45	特防	90	速度	30

各项能力极限值

HP	264	物攻	207	物防	405
特攻	207	特防	306	速度	174

属性为岩石，受到的攻击效果如下

效果2倍：格斗、地面、钢、水、草
效果一般：岩石、虫、鬼、电、超能、冰、龙、恶
效果减半：普通、飞行、毒、火

特性

坚硬（がんじょう/Sturdy）：满血被一击秒杀时必定留下1点血量，不会受到一击必杀技的影响。

磁力（じりょく/MagnetPull）：在场时使钢系精灵无法逃跑和交换，排在队首时更容易遇到钢系精灵。

梦特性

沙之力（すなのちから/SandForce）：沙暴天下使地面、岩石、钢属性技能的威力提升30%。

升级技能一览

1:撞击（たいあたり/Tackle）
4:变硬（かたくなる/Harden）
8:挡路（とおせんぼう/Block）
11:落石（いわおとし/RockThrow）
15:电磁波（でんじは/ThunderWave）
18:岩石爆破（ロックブラスト/RockBlast）
22:睡眠（ねむる/Rest）
25:电火花（スパーク/Spark）
29:岩崩（いわなだれ/RockSlide）
32:能量宝石（パワージェム/PowerGem）
36:沙尘暴（すなあらし/Sandstorm）
39:放电（ほうでん/Discharge）
43:大地力量（だいちのちから/EarthPower）



46:岩石飞刃（ストーンエッジ/StoneEdge）
50:电磁炮（でんじほう/ZapCannon）
50:锁定（ロックオン/Lock-On）

可以习得的技能机器

6	10	11	12	17	21
23	24	25	26	27	32
37	39	41	42	44	45
48	64	69	71	72	73
78	80	87	90	94	H4

定点教学一览

火焰拳（ほのおのパンチ/FirePunch）
冷冻拳（れいとうパンチ/IcePunch）
闪电拳（かみなりパンチ/ThunderPunch）
鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
分担痛苦（いたみわけ/PainSplit）
魔装反射（マジックコート/MagicCoat）
铁壁（てっぺき/IronDefense）
挡路（とおせんぼう/Block）
重力场（じゅうりょく/Gravity）
电磁浮游（でんじふゆう/MagnetRise）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）

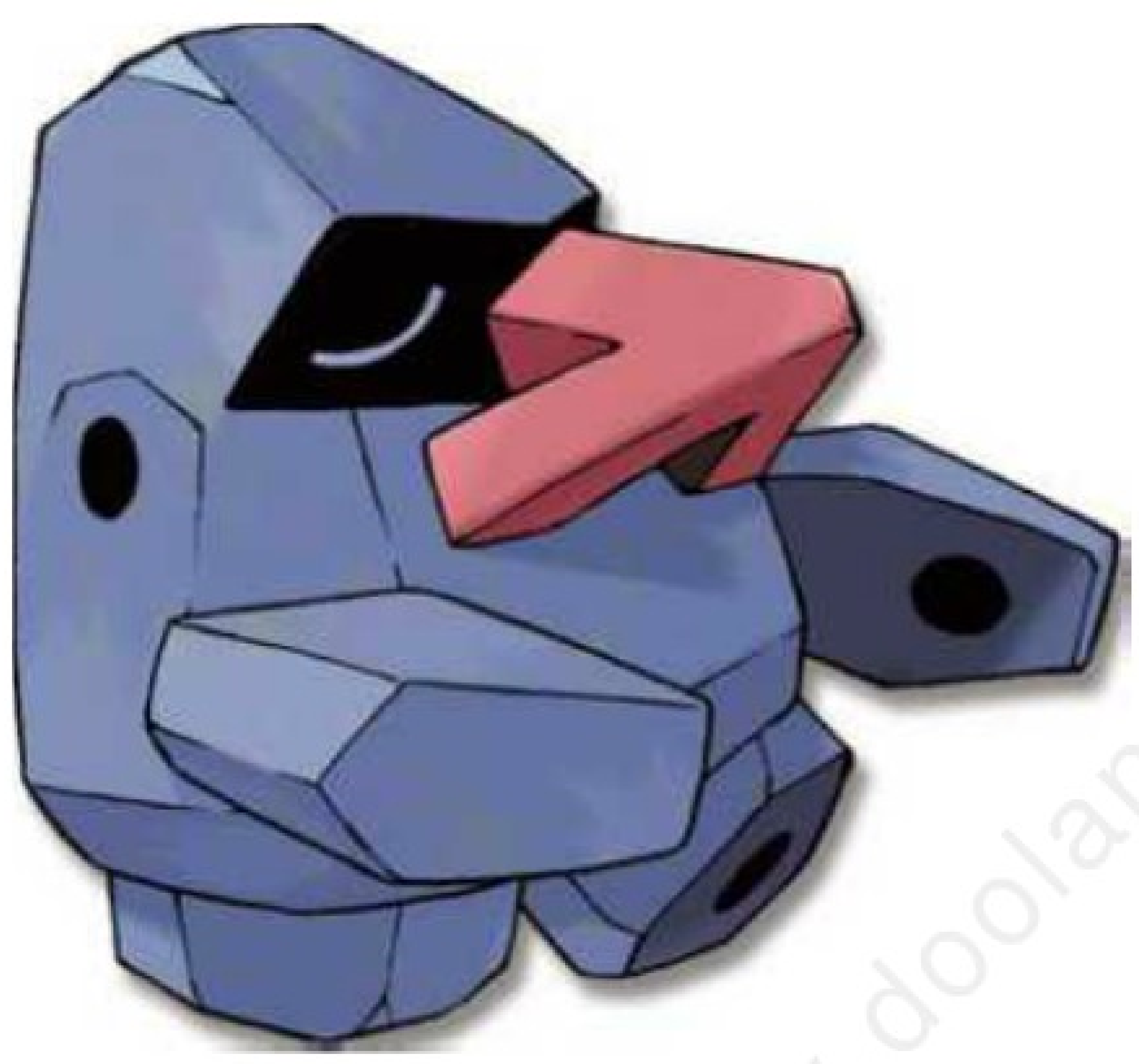
遗传技能一览

震级变化（マグニチュード/Magnitude）
NO.74小拳石→NO.299磁鼻
滚动（ころがる/Rollout）
NO.74小拳石→NO.299磁鼻
舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
NO.74小拳石→NO.299磁鼻
挡路（とおせんぼう/Block）
NO.299磁鼻→NO.299磁鼻
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）
NO.74小拳石→NO.299磁鼻
忍耐（こらえる/Endure）
NO.299磁鼻《心金・灵银》技能机器58→NO.299磁鼻

通过其他途径习得的技能

泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学
原始力量（げんしのちから/Ancientpower）
《心金・灵银》定点教学
帮手（てだすけ/HelpingHand）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）
《绿宝石》定点教学
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
自爆（じばく/Selfdestruct）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为矿物+矿物。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120



www.dooland.com

点评

磁鼻比进化后的大磁鼻血量种族值少30点，物防种族值只少10点，特防种族值则少60点，虽然即使装上进化辉石综合耐久也仍然不如大磁鼻，但仅就物防能力来说却比大磁鼻更强。而且它的属性也与大磁鼻不同，不像大磁鼻那样有地面和格斗两个4倍大弱点，因此比大磁鼻更胜任物防盾。此外坚硬特性与分担痛苦的组合还给它带来了一种非常有趣的1级另类打法。

推荐用法

单打

联防型

变压+分担痛苦+隐石沙砾+电磁波/剧毒

磁鼻如果把努力值加成极限物防满血，算上进化辉石的效果，能达到607物防264血量，一般的物攻技能将很难对它造成有效伤害。而且特防虽不及物防，但即使不加特防努力值也能达到324，偶尔不小心被特攻技能打一下也不至于被轻易击倒。但由于被地面和格斗两个最常用的物攻属性克制，所以还算不上是最一流的物防盾。不过至少它不像进化后的大磁鼻那样被地面系和钢系克4倍，所以只要避开地面系和格斗系的天敌，其他属性的物攻精灵带个没有本系加成的地面系或格斗系技能是很难将它击倒的。于是地面系和格斗系以外的物攻精灵都可以成为被它联防的对象，顺便有时候还能联防一下被它抵抗的特攻技能。

虽然两攻都很低，但是联防后的后续手段却很丰富。变压是非常好的游击作战技能，与它极低的速度和强大的物防能力很般配，可在联防物攻精灵后后手换人，安全换上队友，立刻化被动为主动。分担痛苦既是有效的进攻技能，又是很好的回血技能，有效利用了它血少防高的特点，可在上场后先用其他技能造福队友，在快倒下前使用分担痛苦，给对方沉重的打击。另外隐石沙砾和异状攻击的电磁波或剧毒也都非常适合用于联防。

1级分担痛苦型

分担痛苦+守护/剧毒/魔装反射/隐石沙砾/变压

1级磁鼻的坚硬分担痛苦打法是1级精灵经典战术之一。1级磁鼻的速度为5，血量只有11，可利用坚硬特性挡下对方的攻击，然后后手用分担痛苦与对方平分血量，使对方的血量减半，而自己的血量却立刻回满，于是坚硬特性再次发动，等于白打了对方一下。如此反复，对方光靠攻击技能无法将它击倒，只会被它不断地血量减半，消耗殆尽。而且即使对方不攻击，1级磁鼻用仅有的11点血量也同样能使对方血量将近减半，效果差不了多少。

用分担痛苦作主要进攻手段的优势在于很难被联防，作为变化类技能它不怕被鬼系精灵免疫，鲨鱼皮、铁刺、木乃伊等特性都对它无效，就连魔镜特性都无法将它反弹。又由于分担痛苦是必中，所以奇迹皮肤特性也对它无效。再加上磁鼻本身又是岩石属性，所以扬沙特性也破不了它的坚硬，于是只有降雪特性才能通过联防来破掉它的战术。虽然还有异状攻击、替身、分段攻击、破格特性等一些手段能对付它，但这些都并不能通过联防而直接奏效，所以只要磁鼻在一只对付不了它的精灵面前上场，那么即使对方立刻换上它的天敌，

它也同样可以让对方血量减半后全身而退，拥有非常稳定的发挥。再说虽然对分段攻击和破格特性无解，但异状攻击和替身还是有办法对付的。在先读对方使用异状攻击时可用魔装反射进行反弹，替身则可利用后手变压配合队友的先手鼓掌来化解（两种方法都能破解挑拨和束缚）。坚硬分担痛苦打法还有个很大的弱点就是怕隐石沙砾，不过只要在队中备上扫地精灵，也并不是不能解决的问题。

在证明了对方换人联防并无太大压力之后，再来看看对方不换人的情况下它如何将对方击倒。很显然，光靠分担痛苦是无法击倒对方的。1级磁鼻的血量是11，也就是说要想通过分担痛苦把自己的血量回满，那么对方的剩余血量至少不能少于21点。至于如何将这最后一丝血量耗光，首先建议配合沙暴队，利用沙暴的伤害来将对方击倒。如果一次沙暴伤害还不够的话，那就再守护一回合，通常都够用了。不过实战中看不见对方剩余血量的具体数值，只能通过血条来估计个大概，要是不小心在对方血量小于21点之后再用分担痛苦，那就有可能会使坚硬特性当机。如果对自己的判断没有信心，保险起见也可选择提早收手，即使估算失误造成两次沙暴之后对方仍然没有倒下，那么大不了就把磁鼻换下场。

用分担痛苦配合坚硬还有一个好处在于并不借助道具，于是道具就能随便装什么了。可以装刺刺铠甲加快对对方的伤害，也可以装9号解异状果来防异状，或者装精神叶片来防挑拨和束缚。不过更建议的还是装果汁，效果是固定恢复20点血量，被打成一滴血后即时发动，就能把它的血量回满了。也就是说在被攻击的第一回合，即使不立刻用分担痛苦也没问题，这就给它提供了一回合使用其他辅助技能的空档，这在整个战术体系中是非常关键的。最常用的就是先释放剧毒，然后不停地用分担痛苦，直到对方剩下最后一丝血量后被剧毒毒死，运气好的话甚至可能都用不着守护。这样打的话，即使不用于沙暴队，或者即使在沙暴队中遇到了不怕沙暴的对手也一样能够解决对方了（解决不掉钢系精灵，但可在用分担痛苦充分降低对方血量后将它换下）。另外剧毒还能用来对付有回血技能的对手。而用于沙暴队并且觉得没必要用剧毒的情况下，在战术实施之前先用一招隐石沙砾也是非常好的辅助手段，能进一步加大它对全队的贡献值。还有在遇到会异状攻击的对手需要用到魔装反射时，只要身上带着果汁便形成了双保险，可允许它先读失误一次。

最后要说的是，坚硬分担痛苦打法并非磁鼻所独有，能用同样打法的精灵还有两只。其中一只便是同为未进化精灵的松果怪，相比之下松果怪无法免疫沙暴，不仅怕被对方的沙暴破坏战术，还得不到己方沙暴的支持，又没有魔装



反射这么好用的辅助技能，因此几乎不存在放着磁鼻不用而用松果怪的必要。所以松果怪就不单独列出来在这个专题里分析了。另一只能用同样打法的精灵便是磁鼻的进化形态大磁鼻，由于磁鼻的进化方式是在电气石洞穴升级，并不限制等级，因此进化后的大磁鼻最低等级是2级，完全可以用这种战术。2级大磁鼻的血量是14，对剩余血量在27点以下的精灵使用分担痛苦就会使坚硬特性当机，在这项条件上比磁鼻略差。但是大磁鼻又有不怕剧毒的优势，所以总体来说各有千秋。

轮转

1级分担痛苦型

分担痛苦+剧毒/电磁波/挑拨/隐石沙砾/重力场

轮转中1级坚硬分担痛苦打法也很好用，放在转盘上时不时地转上去打一下，对方很难判断你的上场时机，一旦对方对它用了普通攻击技能，那么这下就算是白打了，接下来不一定要自己动刀，可争取用大火力的队友补掉对方的余血。分担痛苦在轮转中的好处还在于无视联防堡垒，即使是鬼系精灵也无法免疫，因此能在互相先读中占得主动。但是分担痛苦也存在被替身化解的弱点。至于怕骚扰技能的弱点在轮转中倒是可以让队友用神秘守护来帮它弥补，所以并不头疼。还有就是遇到对方场上有会分段攻击技能以及破格特性的精灵时要千万谨慎。

道具和上文单打部分中介绍的一样，可在刺刺铠甲、9号解异状果、精神叶片以及果汁中选择。如果选用果汁，那么在使用分担痛苦之前还有一次使用辅助技能的机会，骚扰类的剧毒、电磁波和挑拨都是不错的选择，也可以用隐石沙砾或重力场与队友打一些配合，为本来就作用非凡的它锦上添花。

多元对战

1级分担痛苦型

分担痛苦+虚张声势+帮手+重力场

双打中的1级坚硬分担痛苦打法可配合神秘空间队使用，在释放神秘空间的精灵使用大爆炸、后手蜻蜓点水等方法退场之后安全换上磁鼻，以1级磁鼻只有5点的速度，基本能保证第一个出手（除非对方有先制技能）。于是它便能先手用分担痛苦耗掉对方半血，然后再让大威力的低速队友补掉对方余血，完成合击了。分担痛苦不存在打击面盲点，所以合击效果非常优秀，合击对象完全可以迁就队友的打击面。只要能先手合击打掉对方一只精灵，那么能够攻击到磁鼻的精灵便只剩一只，无法将拥有坚硬特性的磁鼻击倒，下回合只要磁鼻再先手使用一次分担痛苦，血量就又补回来了。而且神秘空间下配合队友先手合击要比单打和轮转中的后手打法主动得多，如果遇到可能拥有分段攻击技能以及破格特性等天敌时，完全可以和队友一起优先解决对方。但是先手打法同时也存在可能会被先制技能反打的弱点。

以上介绍的只是最简单的配合，在这个基础上还可以做一些改进，使战术变得更高效。比如上场后的首回合，可让磁鼻先用一招虚张声势给物攻队友提升火力（给队友装上解异状果），帮助队友秒敌，只要秒敌成功，那么对方还是最多只有一只精灵能打到磁鼻，战术依然成立，不同的只是接下来的战斗中与队友的合击清敌将变得更轻松。

道具方面，由于是先手合击，可

以有针对性地解决天敌，因此对骚扰技能并不感冒，装解异状果或精神叶片的必要性不大，所以还是更建议装果汁形成双保险。在装果汁的情况下，磁鼻即使什么也不做，也至少能挡住对方两次攻击，于是首回合即使没能如期秒敌通常也不会被对方合击击倒。还有在首回合秒敌后，如果对方换上了会先制技能的精灵，那么果汁也能帮它多挡一次攻击，使战术变得更安全。

此外即使神秘空间无法如期发动，1级磁鼻也不会毫无作为，因为它还有先制技能帮手（《口袋妖怪XD》黑暗技能净化）可用于辅助队友作战，坚硬特性和果汁又使它至少能抵御两次攻击，也就是说正常情况下能打出两次帮手并且消耗对方三次出手机会，辅助能力还是很强的。

三重战斗中尽量让它站两边，使对方只有两只精灵能打到它以实现战术。不过即使对方远处精灵携有远程攻击技能，只要能实现先手合击清敌，那么在道具果汁的保护下仍然能顶过首回合。

小哥特拉（ココドラ/Aron）

编号：304 分类：铁甲口袋妖怪 身高：0.4m 重：60.0kg

为了铸造钢铁的身躯而以铁矿石为食，有时连铁轨都会被它吃掉，非常让人头疼。



能力方面

种族值

HP	50	物攻	70	物防	100
特攻	40	特防	40	速度	30

各项能力极限值

HP	304	物攻	262	物防	328
特攻	196	特防	196	速度	174

属性为钢+岩石，受到的攻击效果如下

效果4倍：格斗、地面
效果2倍：水
效果一般：钢、火、草、电
效果减半：岩石、虫、鬼、超能、冰、龙、恶
效果1/4：普通、飞行
无效果：毒

特性

坚硬（がんじょう/Sturdy）：满血被一击秒杀时必定留下1点血量，免疫所有一击必杀技能。

石头脑袋（いしあたま/RockHead）：不会受到技能反作用力造成的伤害。

梦特性

重金属（ヘヴィメタル/HeavyMetal）：使自身体重变为原来的2倍

升级技能一览

1:撞击（たいあたり/Tackle）
1:变硬（かたくなる/Harden）
4:泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
8:头突（ずつき/Headbutt）
11:金属爪（メタルクロー/MetalClaw）
15:铁壁（てっぺき/IronDefense）
18:吼叫（ほえる/Roar）
22:突进（とっしん/TakeDown）
25:铁头（アイアンヘッド/IronHead）

www.cooland.com

29:守护（まもる/Protect）
32:金属音（きんぞくおん/MetalSound）
36:钢之尾（アイアンテール/IronTail）
39:净化（ボディパージ/Autotomize）
43:重装炸弹（ヘビーボンバー/HeavySlam）
46:舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
50:金属爆裂（メタルバースト/MetalBurst）

可以习得的技能机器

1	5	6	10	11	17
18	21	26	27	28	32
37	39	40	42	44	45
48	65	69	78	80	87
90	94	H1	H4		

遗传技能一览

莽撞（がむしゃら/Endeavor）
NO.258水跃鱼→NO.304小哥特拉
压制（のしかかり/BodySlam）
NO.357草雷龙→NO.304小哥特拉
践踏（ふみつけ/Stomp）
NO.357草雷龙→NO.304小哥特拉
苏醒（きつけ/SmellingSalt）
NO.235图图犬→NO.293音波怪→NO.304小哥特拉
诅咒（のろい/Curse）
NO.387苗芽龟→NO.304小哥特拉
噪音（いやなおと/Screech）
NO.252树蜥蜴→NO.304小哥特拉
铁头（アイアンヘッド/IronHead）
NO.304小哥特拉→NO.304小哥特拉
潜龙（ドラゴンダイブ/DragonRush）
NO.443宝贝鲨龙→NO.304小哥特拉
双刃头突（もろはのずつき/HeadSmash）
NO.408铁头龙→NO.304小哥特拉
蛮力（ばかぢから/Superpower）
NO.158小锯鳄→NO.304小哥特拉
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）
NO.304小哥特拉定点教学→NO.304小哥特拉

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
怨恨（うらみ/Spite）
梦话（ねごと/SleepTalk）
钢之尾（アイアンテール/IronTail）
吵闹（さわぐ/Uproar）
蛮力（ばかぢから/Superpower）
莽撞（がむしゃら/Endeavor）
铁壁（てっぺき/IronDefense）
电磁浮游（でんじふゆう/MagnetRise）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
铁头（アイアンヘッド/IronHead）
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）

通过其他途径习得的技能

滚动（ころがる/Rollout）
《心金・灵银》定点教学
连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
《心金・灵银》定点教学
原始力量（げんしのちから/Ancientpower）
《心金・灵银》定点教学
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
《绿宝石》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
《心金・灵银》技能机器03
电击波（でんげきは/Shock Wave）
《心金・灵银》技能机器34
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金・灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为怪兽+怪兽。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：8960

点评

小哥特拉是惟一一只同时拥有坚硬特性和技能莽撞，并且最低等级为1级的精灵（另一只能用坚硬莽撞的轮皮象最低等级是25级），由此带来了一些好玩又霸道的打法。

推荐用法

单打

1级坚硬空贝莽撞型

莽撞+守护/沙尘暴/剧毒/隐石沙砾/吼叫/燕返/原始力量

使用12点血量5点速度的1级小哥特拉，并装上道具空贝铃。在受到攻击发动坚硬特性被打成一滴血之后，后手使用莽撞，把对方也打成一滴血。空贝铃的效果是攻击命中的同时恢复对方所受伤害的1/8，也就是说只要用莽撞给对方造成88点或以上的伤害，小哥特拉就能利用空贝铃的效果把血量回满，从而再次发动坚硬特性，于是对方就白白被打成了一滴血。如果用于沙暴队，并且在小哥特拉安全上场之前先让其他队友使用毒菱，那么只要是无法同时免疫沙暴和毒菱的鬼系以外的精灵，在被莽撞攻击后的当回合便会立刻倒下，这样小哥特拉便能在自己不受丝毫损伤的情况下对对方完成秒杀。同时拥有绝对强大的火力和很强的持续作战能力，不得不说是非常霸道的打法。

同样是1级坚硬的持续作战打法，相比起上文介绍的磁鼻来说显然是更加简单粗暴。因为磁鼻只能通过连续使用分担痛苦不停地使对方血量减半，而小哥特拉却能只用一招莽撞就将对方击倒。而且对方即使不攻击它，莽撞起码也能把对方打成12点血，回合结束后只要最大血量达到192的对手，就会被沙暴刮倒，毒菱自然就更不用说了，不像磁鼻的分担痛苦那样还要估算对方的剩余血量。所以整体来说应该是小哥特拉更好用一些。但是作为游戏的平衡，莽撞也自有它的缺陷，其中最大的漏洞就是打不到鬼系精灵，所以很容易被鬼系精灵联防。其次由于莽撞是接触攻击技能，所以在被打成一滴血之后攻击鲨鱼皮和铁刺特性精灵自己也会倒下，遇到火焰身躯、毒针、孢子特性精灵时也有一定几率会自己倒下。再加上能破1级磁鼻分担痛苦的异状攻击、分段攻击和破格特性同样也都是它的克星，而且又不像磁鼻那样有魔装反射那么好的防骚扰技能，所以稳定性并不如磁鼻。

实战中如果遇到既不怕沙暴也不吃毒菱的精灵，小哥特拉同样也有办法将对方干掉。因为它在使用莽撞后就能回满血重新发动坚硬特性，之后还能再挡下对方一次攻击，利用这回合后手使用燕返或原始力量（燕返必中，原始力量是非接触攻击），就能将对方击倒。



虽然小哥特拉自己同时也失去了持续作战的能力，但是只要能解决对方至少一只精灵，任务也算是完成了。当然前提必须是对方使用攻击技能把它打成一滴血，否则如果仅仅只是把对方打成12点血，靠1级精灵的那点攻击力是无法将对方击倒的。

此外如果在不借助队友力量的情况下，那么自己也能用沙尘暴或剧毒来补掉对方的余血，比燕返和原始力量的好处在于不怕对方回血，一旦沙尘暴或剧毒奏效，那么即使对方回血，只要下回合再补一招后手莽撞就能将对方击倒。而且这样小哥特拉将不会受到伤害，反而更有利。而在把对方打残以后，如果先读对方换人，也可趁此机会使用隐石沙砾，这样即使对方再次回到场上也会立刻倒下，在对方没有扫地精灵的情况下等于也是将对方击倒了。不过在不借助队友力量的情况下通常都难以持续作战，所以建议还是尽量多打配合。

其他选择技能中，守护主要是防蒙住眼睛，另外还能顺便在遇到最大血量不足192的精灵（沙暴伤害不足12）时，通过守护使对方中两次沙暴而倒下，不过这样的对手很少见。吼叫则用于防替身，虽然通常情况下的替身都能用莽撞直接打掉，但如果对方连续使用替身，一直用到本体只剩一丝血，此时的莽撞将不再奏效，需要用吼叫把对方赶下场。



1级坚硬果汁莽撞型

莽撞+守护/沙尘暴/剧毒/隐石沙砾/吼叫

不用空贝铃而把道具换成果汁也是可行的，在受到攻击之后，果汁便能即时帮它把血回满，于是便能在使用莽撞之前给它提供一次使用辅助技能的机会。单独作战的情况下可在首回合先用沙尘暴或剧毒，等果汁发动把血回满之后再在坚硬的保护下后手使用莽撞，于是回合结束后沙尘暴或剧毒的效果发动，对方便倒下了。需要注意的是，用果汁莽撞打法无法用燕返或原始力量补掉对方的余血，因为在被攻击后果汁就会即时发动，随后莽撞便只能将对方打成12点血，靠攻击技能无法将对方击倒。

而在配合沙暴队或让队友事先释放毒菱的情况下，首回合则能先释放隐石沙砾作为试探，如果对方直接换上了鬼系精灵来联防，那就赶紧把它换下去，反正释放了隐石沙砾贡献也算做到了，至少不会像直接使用莽撞那样浪费一回

合。而这也正是空贝莽撞所无法做到的，因为在没有果汁保护的情况下不敢不直接使用莽撞。果汁莽撞的另一个好处在于可利用能多承受一回合攻击的特点上场联防，不像空贝莽撞那样必须安全上场，单从出场时机来说，战术灵活性更强。但不管怎么说，果汁莽撞毕竟不具备空贝莽撞那样的持久作战能力，所以整体来说还是不如空贝莽撞好用，不过在双方精灵较少的3V3规则下或许可以一试。至于1级小哥特拉最头疼的鬼系精灵，最好可以在队中备一只会追击的恶系精灵（比如玛狃拉）来负责猎杀，这样的配合能大幅增强1级小哥特拉的实用性。

轮转

莽撞强攻型

莽撞+？

轮转中小哥特拉的1级空贝莽撞更加逆天，因为它不仅能无视鬼系以外的联防堡垒，甚至还能无视对方的耐久，在易守难攻的轮转中，火力丝毫不减。而且配合沙暴队也变得更容易，无需换人，只要开场时把扬沙特性精灵放在前排，之后从第一回合开始，随时都能把它转上前排来使用莽撞。即使对方完全了解你的战术也很难确定小哥特拉转上场的时机，所以很难有针对性地防守，因此比单打中的威胁更大。鬼系以外的精灵中，凡是怕沙暴的都会被它秒，不怕沙暴的都会被它打成一滴血，这样的火力简直比龙系精灵的强攻还要可怕，强化耐久的队伍在它眼里简直弱爆了。

技能方面其实只需要专心用一招莽撞，其他装什么都无所谓，因为其他所有的任务都可以交给队友去完成。队伍中尽量配上恶系精灵来牵制鬼系，还可以用队友的神秘守护来帮它防异状攻击。万一运气不好对方正好转上了的鬼系精灵使莽撞无效，并且把它打成了一滴血，那么接下来将无法继续后手莽撞。但这并不代表小哥特拉完全当机，只要让队友释放神秘空间，便能让它继续先手莽撞。

多元对战

神秘空间空贝壳莽撞型

莽撞+守护+虚张声势+？

双打中可让队友释放神秘空间后使用大爆炸、后攻蜻蜓点水等手段主动退场，然后安全换上1级小哥特拉用莽撞配合队友合击秒敌。与上文磁鼻多元对战部分介绍的打法相似（参看上文），不同的是1级莽撞的火力要比1级分担痛苦猛得多，基本能保证合击清敌，甚至还能让队友用更高效的范围攻击技能来配合。而且除了鬼系精灵以外没有攻击盲点，队友只要装有克制鬼系的技能就行，鬼系以外的精灵即使能抵抗队友所有的攻击技能，在受到1级莽撞的进攻后要打掉剩余的12点血量也是绰绰有余。而缺点除了有鬼系盲点以外，还有在攻击鲨鱼皮和铁刺等特性的精灵后会使坚硬无效。不过毕竟双打可以选择攻击对象，所以算不上是什么致命缺陷。另一个缺点则在于没有果汁作为双保险，所以在合击清敌成功后如果对方换上的精灵携有先制技能，那么小哥特拉将会被击倒。于是综上所述，它和磁鼻相比还是各有千秋。

如果用于三重战斗则必须让它站两边，即便如此，只要远处的对手带有远程攻击技能，就很容易将它合击击倒。

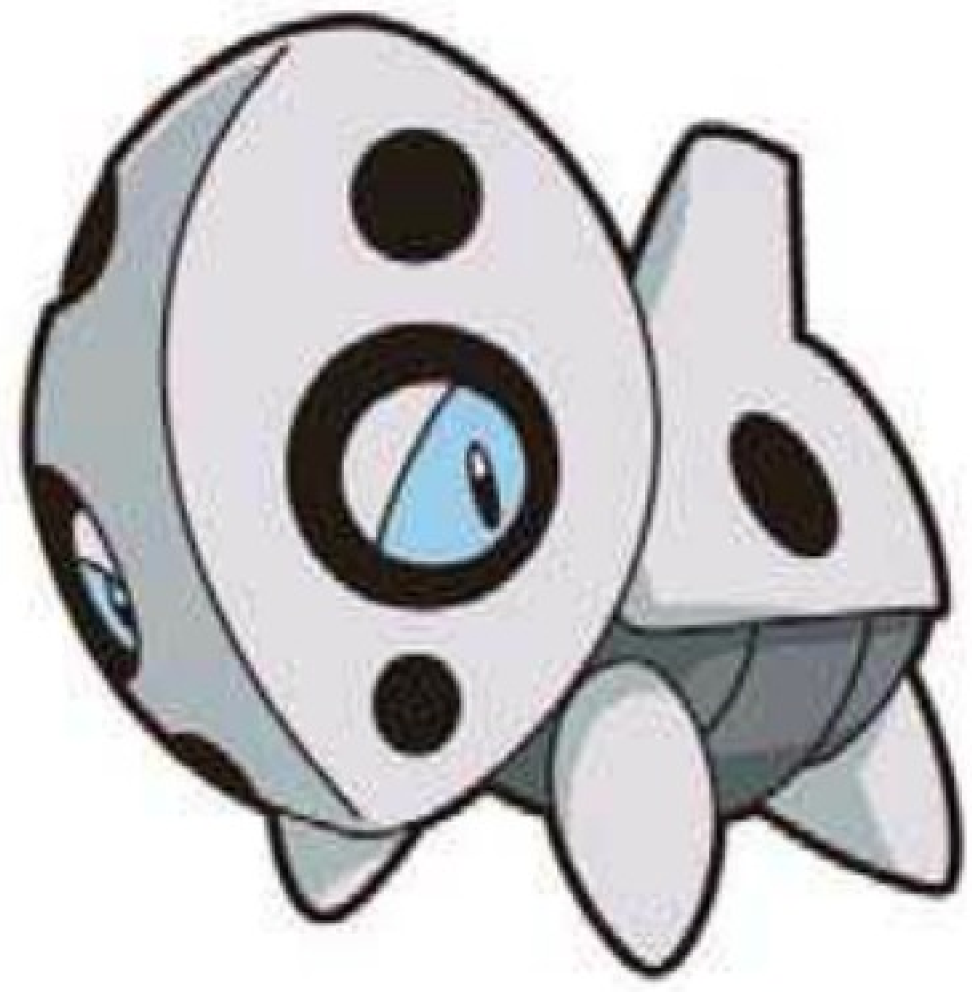
此外由于是先手攻击，所以首回合还有一次使用辅助技能的机会，可用虚

张声势帮队友提升物攻（给队友装解异状果），只要当回合队友能够秒敌，那么战术依然成立，而之后队友的火力将变得更猛，这一点在上文磁鼻单元中也提到过。最后别忘了再装一招守护用来防蒙住眼睛。

果汁莽撞常规战型

莽撞+守护+?

如果是不利用神秘空间的常规打法，那么用1级空贝莽撞肯定是不行的，因为只要被对方先手合击，在使用莽撞之前就会被击倒。所以正常速度的后手常规打法道具必须装果汁。装备果汁后依靠坚硬特性能抵御对方两次攻击，于是即使对方集中火力对它合击，它仍然能使出后手莽撞将对手打残。之后对方仍然不得不再花一次攻击将它击倒，消除隐患。这样算下来，正常情况下它能打出一次1级莽撞并吸引对方3次攻击，至少是回本了。由于1级小哥特拉一看就是巨大的威胁，很容易吸引对方的集中攻击，所以甚至可以考虑让它来掩护队友强化。视情况还能时不时地守护一下，防住集中攻击，让队友白行动一回合。



相比之下果汁后手莽撞不需要复杂的前期配合，且不像神秘空间那样有回合限制，是比较方便的打法。但不管怎么说，后手打法还是比较被动，对方如果有异状攻击、分段攻击或者破格特性的话还很容易将它击倒的。

圆顶骆驼

（ドンメル/Numel）

编号：322 分类：迟钝口袋妖怪 身高：0.7m 重：24.0kg



将1200度的岩浆储存于体内，使用火系技能后驼峰就会缩小。

属性为火+地面，受到的攻击效果如下

效果4倍：水

效果2倍：地面

效果一般：普通、格斗、飞行、岩石、鬼、草、超能、冰、龙、恶

效果减半：毒、虫、钢、火

无效果：电

能力方面

种族值					
HP	60	物攻	60	物防	40
特攻	65	特防	45	速度	35

各项能力极限值					
HP	324	物攻	240	物防	196
特攻	251	特防	207	速度	185

特性

迟钝（どんかん/Oblivious）：不会陷入魅惑状态也不会受技能诱惑的影响。

单纯（たんじゅん/Simple）：使能力等级变化时效果翻倍。

梦特性

我行我素（マイペース/Own Tempo）：使自身不会陷入混乱状态。

升级技能一览

1:叫声（なきごえ/Growl）
1:撞击（たいあたり/Tackle）
5:火苗（ひのこ/Ember）
8:震级变化（マグニチュード/Magnitude）
12:蓄气（きあいだめ/FocusEnergy）
15:火花绽放（はじけるほのお/FlameBurst）
19:超级健忘（ドわすれ/Amnesia）
22:喷烟（ふんえん/LavaPlume）
26:大地力量（だいちのちから/EarthPower）
29:诅咒（のろい/Curse）
31:突进（とっしん/TakeDown）
36:哈欠（あくび/Yawn）
40:地震（じしん/Earthquake）
43:火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）
47:舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）

可以习得的技能机器

6	10	11	17	21	26
27	28	32	35	37	38
39	42	43	44	45	48
49	50	59	61	78	80
87	90	94	H4		

遗传技能一览

嚎叫（とおぼえ/Howl）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
恐惧颜（こわいかお/ScaryFace）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
压制（のしかかり/BodySlam）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
滚动（ころがる/Rollout）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
变圆（まるくなる/DefenseCurl）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
践踏（ふみつけ/Stomp）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
哈欠（あくび/Yawn）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
原始力量（げんしのちから/AncientPower）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
泥浆爆（どろばくだん/MudBomb）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
热风（ねっぷう/HeatWave）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
能量储存（たくわえる/Stockpile）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
能量吸入（のみこむ/Swallow）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
能量放出（はきだす/SpitUp）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
忍耐（こらえる/Endure）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼
铁头（アイアンヘッド/IronHead）
NO.235图图犬→NO.322圆顶骆驼

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
梦话（ねごと/SleepTalk）
热风（ねっぷう/HeatWave）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
铁头（アイアンヘッド/IronHead）
隐石沙砾（ステルスロック/StealthRock）
您先请（おさきにどうぞ/AfterYou）

通过其他途径习得的技能

泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金・灵银》定点教学

www.doolandu.com

模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
撒娇（あまえる/Charm）
《口袋妖怪XD》黑暗技能净化
头突（ずつき/Headbutt）
《心金·灵银》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金·灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金·灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金·灵银》技能机器83

生蛋分组为陆上+陆上。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

圆顶骆驼的三个特性都与进化后的火山骆驼完全不同，其中单纯特性可以说是最强的特性之一。但是作为平衡，单纯特性的精灵似乎自身实力都并不强劲，不过这也正意味着对圆顶骆驼来说同特性的竞争者都不算太强，加上它拥有丰富的强化技能足以配合特性，所以也算是一只比较有特点的未进化精灵。

推荐用法

单打

诅咒型

诅咒+地震+岩崩/报恩/睡眠/鬼火

用诅咒强化的打法。单纯特性使诅咒效果翻倍，也就是说能同时提升两阶物攻和两阶物防。圆顶骆驼5抗性2弱点，有一定的联防能力，在打不动自己的物攻精灵面前使用诅咒的机会还是挺多的。努力值建议加极限物攻满物防，在保证物攻火力的前提下将物防能力最大化，装备进化辉石并且使用一次诅咒之后，能达到480物攻537物防261血量，在物攻精灵面前是很有优势的。物攻技能以本系地震主攻，再在岩崩和报恩中选一招补充打击面。如果只装两物攻，那么剩下的技能格可装睡眠回血，或者用鬼火进一步针对物攻精灵。

消耗型

能量储存/影分身+睡眠+鬼火+剧毒

单纯特性圆顶骆驼使用能量储存，一次能提升两防各两阶，三次就能把两防升满，弥补了能量储存最多只能使用三次的遗憾。努力值加满血平分两防的话，装进化辉石并且使用一次能量储存后，能达到480两防324血量，是一块坚硬的双面盾。或者使用影分身强化，一次提升两阶回避等级，相当于一次变小，也很适合防守。强化后用睡眠回血，用鬼火或剧毒消耗对方血量。鬼火的存在使物攻精灵更加难以突破它的防线。但由于有水系的四倍大弱点，所以还是很可能被攻陷，而且光用鬼火和剧毒，进攻手段还是太匮乏了。

特攻型

超级健忘/能量储存/影分身+大字火/大地力量/原始力量/睡眠

先强化耐久再用特攻技能进攻的打法，如果要把努力值分给特攻的话防守上多少会变得有些薄弱，所以建议用超级健忘专心对付特攻精灵。单纯特



性的作用下，一次超级健忘就能提升4阶特防，努力值加极限特攻满特防的情况下，装上进化辉石后一次健忘便能达到850的特防，足够对付特攻精灵。不过即使特攻加到极限，也只能达到251，还是很难将对方攻陷。除非人品爆发，原始力量特效发动，那么它将立刻达到神兽级的数值。

辅助型

能量储存/影分身+睡眠+哈欠/隐石沙砾/鬼火/剧毒

把努力值全加给耐久并且用能量储存或影分身强化，然后辅助队友作战的打法。不过它的辅助技能决定力都并不强，实用性不大。

轮转

诅咒型

诅咒+地震+睡眠+超级健忘/影分身/报恩

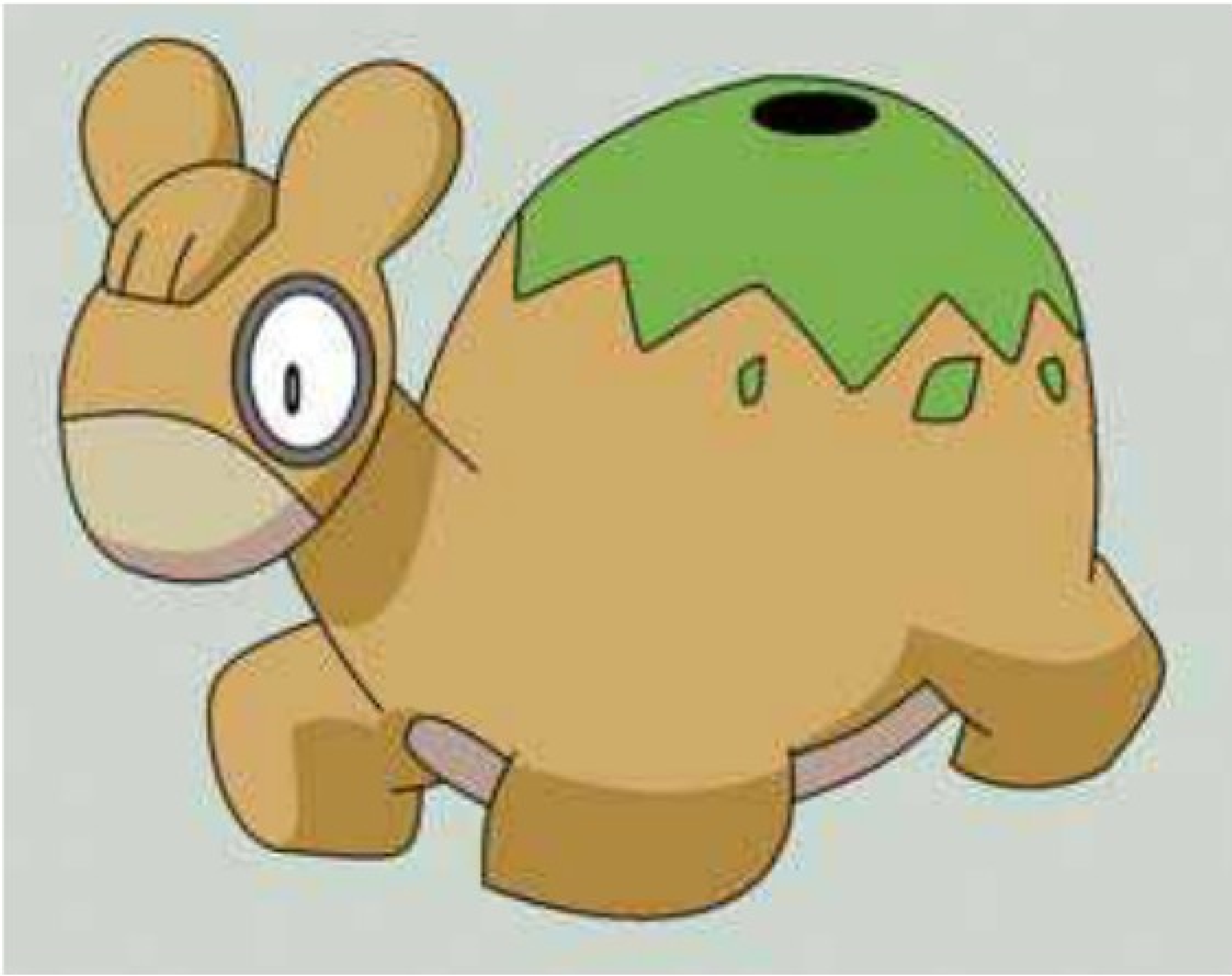
由于圆顶骆驼强化前后的差距比其他精灵大得多，所以轮转中最好让队友先释放神秘空间，使它能够先手强化，这样便能用强化后的耐久抵御对方的首次攻击了，安全系数大大提高。对方场上精灵以物攻为主就直接诅咒，以特攻为主就先用超级健忘再诅咒，强化后再用提升后的物攻在神秘空间下先手进攻。火+地面属性5抗性2弱点，很容易组建三角联防，尽量与抗水的精灵配合，使它更加难以被攻陷。条件允许的话尽量多诅咒几次，极限物攻的话两次诅咒就能达到720的物攻，足够强推对方的防守。物攻技能以地震主攻，再装一招睡眠回血，尽量配合队医解除睡眠状态。超级健忘也可换成影分身，或者多装一招物攻技能报恩备用。

多元对战

诅咒神秘空间型

诅咒+地震+岩崩+报恩

多元对战重视速攻不利于防守，强化也比较困难，更不用说是强化耐久作战了。所以圆顶骆驼很显然并不适合多元对战。实在要用的话就配合神秘空间，用诅咒强化后再先手强攻，不过配合难度还是太大。



大颚蚁

（ナックラ-/Trapinch）

编号：328　分类：蚁狮口袋妖怪　身高：0.7m　重：15.0kg

制作绝对无法逃脱的漏斗形巢穴，等待猎物陷落。



能力方面

种族值					
HP	45	攻击	100	防御	45
特攻	45	特防	45	速度	10

各项能力极限值

HP	294	攻击	328	防御	207
特攻	207	特防	207	速度	130

属性为地面，受到的攻击效果如下

效果2倍：水、草、冰
效果一般：火、超能、龙、恶、普通、格斗、飞行、地面、鬼、虫、钢
效果减半：岩石、毒
无效果：电

特性

怪力钳（かいりきバサミ/HyperCutter）：不会被对手下降物攻能力等级。
沙地狱（ありじごく/ArenaTrap）：在场上时禁止对手逃跑和交换，对飞行系和浮游特性精灵无效。排在队首时遇到野生精灵的概率变为平时的2倍。

梦特性

振奋（ちからずく/Sheer Force）：以舍弃技能的追加效果为代价使技能威力提升30%。

可以习得的技能机器

6	10	11	15	17	21
22	26	27	28	32	37
39	42	44	45	48	76
78	80	87	90	94	H4

升级技能一览

1:齿突（かみつく/Bite）
4:泼沙（すなかけ/Sand-Attack）
7:暗算（だましうち/FaintAttack）
10:沙地狱（すなじごく/SandTomb）
13:泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
17:克制（がまん/Bide）
21:平整土地（じならし/Bulldoze）
25:岩崩（いわなだれ/RockSlide）
29:挖洞（あなをほる/Dig）
34:咬碎（かみくだく/Crunch）
39:大地力量（だいちのちから/EarthPower）
44:沙尘暴（すなあらし/Sandstorm）
49:破坏光线（はかいこうせん/HyperBeam）
55:地震（じしん/Earthquake）
61:佯攻（フェイント/Feint）
67:蛮力（ばかぢから/Superpower）
73:地裂（じわれ/Fissure）

定点教学一览

蓄气（きあいだめ/FocusEnergy）
遗传，NO.123飞天螳螂→NO.328大颚蚁
电光石火（でんこうせつか/QuickAttack）
遗传，NO.123飞天螳螂→NO.328大颚蚁
起风（かぜおこし/Earthquake）
遗传，NO.284雨蛾→NO.328大颚蚁
挣扎（じたばた/Flail）
遗传，NO.413花虫→NO.328大颚蚁
连续切（れんぞくぎり/FuryCutter）
NO.291忍者蝉→NO.328大颚蚁
泥浆喷射（マッドショット/MudShot）
遗传，NO.194乌帕→NO.283雨蛛→NO.328大颚蚁
忍耐（こらえる/Endure）
NO.214大力甲虫→NO.328大颚蚁
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
NO.328大颚蚁→NO.328大颚蚁
虫蛀（むしくい/BugBite）
NO.291忍者蝉→NO.328大颚蚁
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
NO.313萤火虫→NO.328大颚蚁

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
亿万吸取（ギガドレイン/GigaDrain）
梦话（ねごと/SleepTalk）

蛮力（ばかぢから/Superpower）
信号光线（シグナルビーム/SignalBeam）
大地力量（だいちのちから/EarthPower）
虫蛀（むしくい/BugBite）

通过其他途径习得的技能

模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
头突（ずつき/Headbutt）
《心金・灵银》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金・灵银》技能机器43
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金・灵银》技能机器78
自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
《心金・灵银》技能机器83

生蛋分组为昆虫+昆虫。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

大颚蚁是除三地鼠之外惟一拥有沙地狱特性的精灵，能使飞行系和浮游特性以外的精灵在它面前无法换人，是非常霸道的特性。而这个特性却是进化后的沙漠蜻蜓和沙漠飞龙都不具备的，是它独有的特点。它的种族值分配也很有意思，速度种族值只有10点，慢得很彻底，在低速精灵中仅次于壶壶龟。而作为三层进化链的第一形态，它的物攻种族值竟然达到100，与最终进化的沙漠飞龙相等，比同特性的三地鼠高出不少。于是只要在神秘空间下，它利用特性沙地狱进行猎杀的能力会比三地鼠更强。

推荐用法

单打

精神衣带型

垂死挣扎+地震+咬碎/岩崩/蛮力/佯攻/地裂

大颚蚁是神秘空间队的要员之一，它的任务是利用稀有特性沙地狱在神秘空间下完成猎杀。低得够本的速度基本能保证它在神秘空间下先手出招。尽量让释放神秘空间的精灵使用退场技能把它安全召唤上场，或者与呆呆王配合，吸引对方使用电系技能而换它上来联防也行。沙地狱特性使对方无法换人，也就是说只要对方被它克制，便能顺利地完成猎杀。道具建议装精神衣带，能帮它抵挡一次攻击，于是只要是两招之内会被它击倒的精灵，就都在它的猎杀范围之内。

它的物攻不低，况且还拥有一滴血



www.dooland.com

时威力极大的垂死挣扎，配合精神衣带的效果想要两回合击倒对方绝非难事。如果捉住了被地面系克制的精灵，甚至还能用地震直接秒敌。在顺利完成任务之后仍可利用神秘空间下的速度优势继续强攻扩大战果。

在击倒对方一只精灵后，即使对方因惧怕垂死挣扎而换上鬼系精灵，也仍然要面临被咬碎克制的威胁，而垂死挣扎打不动的岩石系和钢系则大多能用本系地震克制。其他选择技能中，岩崩能帮地震克制飞行系和虫系，大威力的蛮力则能进一步增加一些克制面，或者装先制等级较高的佯攻在神秘空间效果结束后还能补一下对方的余血。允许一击必杀的规则下也能用地裂碰碰运气。

忍耐物攻果型

忍耐+垂死挣扎+地震+咬碎/岩崩/蛮力/佯攻

用忍耐发动物攻果和垂死挣扎的最大威力，提升物攻后使忍耐具有了秒敌火力，并且地震咬碎等技能为它充分补充了打击面，通过更强的火力完成猎杀。在完成任务后说不定还能用提升后的火力继续秒掉下一只精灵或给予重创。放弃精神衣带使它的耐久不堪一击，必须在神秘空间下安全上场才行，而且秒不掉对方就会被反秒。不过好在沙地狱特性使它在对手选择上占有很大的主动。

振奋型

垂死挣扎+地震+咬碎+岩崩

第五代中新增的梦特性振奋能使咬碎和岩崩的威力得以提升，在补充打击面时更加给力。不过放弃了沙地狱特性等于就放弃了它的最大特点，如果仅仅只是作为神秘空间队中的低速强攻精灵，那么它的这点物攻还是不够看的。



轮转

由于沙地狱特性对转位无效，所以大颚蚁在轮转中并没有多大的实战价值。

多元对战

神秘空间型

地震/挖洞/垂死挣扎/佯攻/忍耐/守护/岩崩/蛮力/咬碎

多元对战中同样也能利用沙地狱特性在队友创造的神秘空间下上场，捕捉住对方，与队友一起完成猎杀。但因为多元对战中对方换人联防的难度本身就比较大，所以作用并不如单打那么明显。道具还是在精神衣带和物攻果中选择。装精神衣带则先用地震等技能与队友一起进攻（地震需配合免疫地面系的队友），被打成一滴血之后再改用垂死挣扎。装物攻果则可用忍耐配合队友的全场攻击技能，主动把自己打成一滴血，顺便这回合如果对方攻击它的话也能一起防住。挖洞是本系单体物攻技能，不会伤到队友，比地震的配合面更广，但也有需要消失一回合的不便。不过也可以利用消失一回合的机会做一些特殊配合。比如与守护或忍耐搭配就能连续防御两回合，首回合队友释放神秘空间时先让它守护或忍耐一下，次回合让队友使用大爆炸主动退场，它则先手使用挖洞免受伤害。

青绵鸟

（チルット/Swablu）

编号：333 分类：棉鸟口袋妖怪 身高：0.4m 重：1.2kg

它好像很喜欢在人的头顶上伪装成帽子。



能力方面

种族值					
HP	45	物攻	40	物防	60
特攻	40	特防	75	速度	50

各项能力极限值					
HP	294	物攻	196	物防	240
特攻	196	特防	273	速度	218

属性为普通+飞行，受到的攻击效果如下

效果2倍：岩石、电、冰

效果一般：普通、格斗、飞行、毒、钢、火、水、超能、龙、恶

效果减半：虫、草

无效果：地面、鬼

特性

自然恢复（しぜんかいふく/NaturalCure）：交换下场后解除自身的异常状态。

梦特性

无天气（ノ-てんき/CloudNine）：在场时使场上天气无效。



可以习得的技能机器

6	10	11	13	17	18
20	21	22	27	32	40
42	44	45	46	48	49
77	85	87	88	90	H2

升级技能一览

1:啄（つつく/Peck）

1:叫声（なきごえ/Growl）

4:惊吓（おどろかす/Astonish）

8:唱歌（うたう/Sing）

10:乱突（みだれづき/FuryAttack）

13:神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）

15:白雾（しろいきり/Mist）

18:轮唱（りんしょう/Round）

21:自然恩惠（しぜんのめぐみ/NaturalGift）

25:突进（とっしん/TakeDown）

29:精神回复（リフレッシュ/Refresh）

34:鹦鹉学舌（オウムがえし/MirrorMove）

39:棉花守护（コットンガード/CottonGuard）

42:龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）

48:灭亡之歌（ほろびのうた/PerishSong）

遗传技能一览

高速移动（こうそくいどう/Agility）

NO.116墨海马→NO.333青绵鸟

黑雾（くろいきり/Haze）

NO.198暗黑乌鸦→NO.333青绵鸟

追击（おいうち/Pursuit）

NO.198暗黑乌鸦→NO.333青绵鸟

愤怒（いかり/Rage）

NO.371宝贝龙→NO.333青绵鸟

羽毛之舞（フェザーダンス/FeatherDance）

NO.580蓝绒鸭→NO.333青绵鸟

潜龙（ドラゴンダイブ/DragonRush）

NO.147迷你龙→NO.333青绵鸟

力量交换（パワースワップ/PowerSwap）

NO.177天然雀→NO.333青绵鸟
羽休（はねやすめ/Roost）
NO.149快龙→NO.333青绵鸟
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
NO.633小角龙→NO.333青绵鸟
钢之翼（はがねのつばさ/SteelWing）
NO.227盔甲鸟→NO.333青绵鸟

定点教学一览

鼾声（いびき/Snore）
激鳞（げきりん/Outrage）
梦话（ねごと/SleepTalk）
治愈之铃（いやしのすず/HealBell）
吵闹（さわぐ/Uproar）
热风（ねっぷう/HeatWave）
高音（ハイパーボイス/HyperVoice）
羽休（はねやすめ/Roost）
顺风（おいかぜ/Tailwind）
龙之波动（りゅうのはどう/DragonPulse）

通过其他途径习得的技能

龙卷（たつまき/Twister）
《心金·灵银》定点教学
泼泥（どろかけ/Mud-slap）
《心金·灵银》定点教学
流星（スピードスター/Swift）
《心金·灵银》定点教学
怪风（あやしいかぜ/OminousWind）
《心金·灵银》定点教学
真空斩（エアカッター/AirCutter）
《心金·灵银》定点教学
模仿（ものまね/Mimic）
《绿宝石》定点教学
舍身一击（すてみタックル/Double-edge）
《绿宝石》定点教学
压制（のしかかり/BodySlam）
《绿宝石》定点教学
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）
《心金·灵银》技能机器43
忍耐（こらえる/Endure）
《心金·灵银》技能机器58
诱惑（ゆうわく/Captivate）
《心金·灵银》技能机器78
神鸟（ゴッドバード/Sky Attack）
《口袋妖怪XD》定点教学
刀背打（みねうち/False Swipe）
ポケモンボックス
羽毛之舞（フェザーダンス/Featherdance）
梦世界PDW

生蛋分组为飞行+龙。公母比例：雄50%，雌50%。蛋孵化需要步数：5120

点评

青绵鸟虽然即使装上进化辉石耐久也略不及进化后的云翅龙，但因为它的属性与云翅龙不同，不会像云翅龙那样因为四倍大弱点的存在而使优秀的耐久面临被轻易攻陷的威胁，而且普通+飞行属性4抗性3弱点，4抗性中还有2免疫，联防效果还是挺不错的，所以并不会被云翅龙完全取代。而在同属性的精灵中，它又完全能在特性和技能上体现自己的特点。

技能点评

棉花守护

青绵鸟虽然在普通+飞行属性的精灵中耐久也算不上最强，但稀有的强化技能棉花守护却给了它强大的耐久支持。使用一次棉花守护便能使物防提高3阶，努力值加极限物防满血装进化辉石的情况下，一次棉花守护之后便能达到900物防294血量，能作为物防盾在物攻精灵面前筑起铜墙铁壁，同时特防也不低，不会因不小心被特攻技能打到而轻易倒下。而努力值加极限特防满血一次

棉花守护之后则能达到409特防585物防294血量，成了一块两防都很强劲的双面盾，更适合打消耗。

特性无天气使它能在天气横行的对战场上变得更耐打，因为能无视对方在各种天气下的技能威力以及命中率加成。而自然恢复特性则与强化技能棉花守护略显冲突。

治愈之铃

用治愈之铃充当队医是青绵鸟能在战场上起到的最大作用。可配合较强的耐久在联防过程中为队友解除异状，在这个基础上顺便放两下剧毒，任务便算完成了。它是少数拥有自然恢复特性的队医精灵之一，即使自己因中了催眠、冰冻等异常状态而无法出招，也能通过换人来解除，能更好地保证履行队医职责。因此虽然自然恢复特性与棉花守护有所冲突，却也完全能够列入备选范围。

轮转中青绵鸟不仅有棉花守护使它拥有很强的持续作战能力，而且还有方便的回血技能羽休，使它无需使用睡觉回血，更方便它随时使用治愈之铃给队友恢复异状，是非常合格的队医。

羽休/睡眠

羽休是方便的回血技能，无论是消耗、联防还是做队医，都为它提供了持久作战的保障。此外如果特性选择自然恢复的话也可以考虑使用睡眠，在队医任务完成之后将自己的血量回满，然后换下场，自然恢复特性便能立刻解除睡眠状态，便于反复利用。这样的打法适合机动力较强的联防战，但不适合留场消耗。

剧毒

由于两攻种族值太低，如果把努力值都分给耐久的话，几乎没有进攻火力，于是剧毒就成了它惟一的进攻手段。如果仅仅只是配合棉花守护和羽休打纯消耗，则会出现很多打击面漏洞。所以更建议以联防并充当队医为主，顺便用剧毒骚扰。无天气特性使剧毒能无视对方的绿叶防御、湿润躯体、雪隐、沙隐术等特性。

灭亡之歌/黑雾

其他选择技能中，灭亡之歌和黑雾都是比较好用的辅助技能。灭亡之歌的作用主要是赶对方下场，使对方无法强化控场，无法打消耗战。黑雾则能消除对方的强化能力等级。这两招都属于功能性辅助技能，为全队提供安全保障，但都与棉花守护有所冲突。

轮转中在对方只剩场上三只精灵时，灭亡之歌的效果将无法消除。多元对战中可配合隔音特性精灵使用。

神秘守护/羽毛之舞/顺风

轮转中青绵鸟主要依靠治愈之铃+棉花守护+羽休三招技能充当队医，并持久作战。剩下一个技能格可根据配队需要，在以上技能中选一招用于辅助。



《口袋妖怪 黑2·白2》战术系统探究Vol.13

文/koflover 编/乌冬

继“仙属性”得到证实后，《口袋妖怪X·Y》接下来又公布了不少新PM的信息，而且XY两只主神兽也分别揭开了它们的面纱。离游戏正式发售如今只有2个月左右的时间，估计这段期间很难再有什么重磅消息的出现，对新作迫不及待的玩家现在可以去预订游戏啦！

1级战术思路分析（上）

1级战术指的是利用1级PM去实施的战术，虽然1级PM在能力上完全无法和100级的PM相比，但凭借技能、属性、特性和道具这几方面的巧妙搭配，也是有很大机会以弱胜强的。而且1级战术只能由1级或低等级的PM来实施，用100级PM去套用这个1级战术肯定是行不通的。另外，1级PM不需要培养努力值，对个体值和性格的要求也不是很高，玩家不需要花多大功夫就可以获得一只颇具战斗力的PM。至于种族值方面的差异，在1级战术中更是几乎可以忽略不计。不过1级战术并不意味着全队都要使用1级的PM去作战，50级或100级PM依然是队伍中的主力。相信在未来《口袋妖怪X·Y》的对战环境中，1级战术依然可以发挥出强有力的效果。

需要强调的是，虽然培养1级PM比培养100级PM要轻松的多，但这不意味着玩家就可以直接拿一只刚从蛋里孵化出来的PM来用，至少遗传技能的环节是少不了的。另外，1级战术在战斗地铁中也是不可行的，因为低于50级的PM会被系统强制调整到50级，希望《口袋妖怪X·Y》的对战设施中能允许玩家自己调整PM等级。在日常联机、WiFi对战和PO平台对战中，1级战术都是可以派上用场的。

可能很多玩家会有一些疑问，为什么要放弃100级的PM不用，而是选择这种非主流的1级战术呢？这是因为很多特定技能、特性和道具在1级PM手中可以发挥出更大的威力，堪称1级PM的“专属必杀技”。接下来我们就进入正题，来看看1级战术到底是怎么来实施的吧。

莽撞（がむしゃら）

莽撞是1级战术中最为常用的技能，由于它的效果是让“对方PM的HP变得和自己一样”，所以如果莽撞由HP极少的1级PM来使用的话，一次莽撞就可以对100级PM造成极大的创伤，这时候哪怕是剧毒、烧伤、寄生种子的持续伤害，或是沙尘暴和冰雹的扣血效果，也能直接让该PM毙命。提到莽撞可能很多玩家还会想起搭配先制技能的套路，不过先制技能对于1级PM却没有太大意义，因为1级PM的攻击力实在太低了，即便对方的

100级PM只剩下1/30左右的最大HP，也远远超过了1级PM的先制技能所能造成的伤害。如果1级PM无力收拾掉残血的对手其实也没关系，只要把这只1级PM换下，再换上一只会追击的100级PM就可以了，使用“钉子+先制技能”也基本可以确保对方的残血PM没有东山再起的可能。

1级PM的莽撞虽然很霸道，但还是有很多破绽可循的。莽撞对鬼系PM无效的缺点就很让1级PM头疼，在使用1级PM的时候务必先确认对方的队伍中是否有鬼系PM，甚至可以用1级PM当诱饵去吸引对方的鬼系PM上场，在对方交换鬼系PM的当回合换上会追击的PM，把这个莽撞的天敌先解决掉。另外，莽撞在面对有替身的PM时只能把替身击破，无法对其造成实质伤害，像是一些需要先用其他技能做准备，再出手莽撞的1级PM，可能会被对手的替身轻而易举地破解掉这个1级战术。

接下来让我们检阅下那些可以利用莽撞来实施1级战术的PM吧！

No.173 皮宝宝

皮宝宝以及它的进化形态——皮皮和皮可西都可以使用1级战术，虽然皮皮和皮可西在正常游戏中的最低等级为2级，有些不太符合“1级战术”的主题，但这三只PM的战术原理都是相通的。皮宝宝的魔法防御特性可以使它免疫天气、钉子和异常状态的伤害，当它再带上精神缎带的时候，对方只要没有连续攻击技能，就只能花上两回合才能将它打倒。而会莽撞的1级皮宝宝配合沙尘暴或冰雹天气，只需要1回合就可以将对方打倒（如果对方不免疫天气伤害的话），在对攻时占据了绝对优势。

1级皮宝宝虽然厉害，但也有一定的局限性。皮宝宝的莽撞无法对鬼系PM造成任何伤害，如果猜到对方会换鬼系PM的话，除了直接换会追击的PM以外，也可以让皮宝宝对着换上来的鬼系PM使用电磁波再换下场，像耿鬼这种PM如果被麻痹的话对我方是非常有利的。对方也可能会设法改变沙尘暴和冰雹天气，或是用不怕沙尘暴和冰雹的PM来应对1级皮宝宝，如果对方这只PM不是满血的话，皮宝宝把莽撞和精神缎带浪费在它身上就会有些不值。

皮宝宝还可以用道具回收来找回消耗掉的精神缎带，并在有队友使用许愿或寄生种子帮它回复满血的情况下再故技重施，但道具回收的机会比较难找，除非利用催眠技能或对手睡觉的空隙才有可能。皮皮和皮可西比起皮宝宝多出了一招隐石沙砾，这对于那些中了1级PM的莽撞而残血逃走的PM会是相当致命的武器，如果玩家不介意在1级战术中使用一只2级PM的话，皮皮和皮可西应该是更好的选择。

No.115 袋龙



袋龙的肝魂特性可以使它的莽撞对鬼系PM也能造成伤害，这是它的一个巨大优势。只要1级袋龙带上精神缎带，那么它的莽撞就必定会把对方一只PM打成残血，如果对方PM没有带剩饭的话，1级袋龙在下

回合只需要使用突袭就可以把它解决掉。但是突袭终归不是万能的，如果对方PM在下回合使用自我再生一类的回复技能，或是同样使用先制攻击的话，我方就会处于比较不利的境地。另外，如果对方带有剩饭，1级袋龙的突袭可能无法打掉对方1/16以上的最大HP，这也会令人尴尬。

配合毒菱是1级袋龙的一个常见打法，只要对方踩了毒菱中毒且又吃了1级袋龙的莽撞，那么当回合必定毒发身亡，而残血的1级袋龙还可以配合队友的神秘空间，找到机会再把对方一只PM打成残血。如果一只1级袋龙能让对方一死一伤，这种结果应该能让我们感到满意了。如果铁心打算和对方一换一的话，那就配合沙尘暴或冰雹天气，1级袋龙用莽撞把对方打成残血后，天气伤害就会使双方PM同归于尽，由于天气伤害比剩饭回复靠前，所以对方PM有剩饭也完全不需要担心。但这时候要注意对方PM的替身，如果对方先用替身挡下了1级袋龙的莽撞，且天气伤害使1级袋龙的精神缎带无法发动，接下来我方就会陷入被动。

对方撒下的钉子是包括1级袋龙在内大多数1级PM的致命弱点，这只能靠队伍中会高速旋转的PM来解决。希望未来《口袋妖怪X·Y》中能再增加一些反钉子的手段吧。

No.220 小猪怪



小猪怪的特长是免疫沙尘暴和冰雹的“冰+地”属性，以及增加自身20%回避率的雪隐特性。前者其实是可以被魔法防御特性所替代的，而且魔法防御特性还多出了免疫钉子伤害的效果，而后者才是小猪怪的真正王牌，一旦闪避对方一次攻击，就意味着多出一次莽撞的机会；多一次莽撞的机会，就意味着对方又要有一只PM遭殃。

由于小猪怪的雪隐特性必须在冰雹天气才能发动，所以队伍中必须用雪巨人来造天气，不像皮宝宝那样在沙尘暴和冰雹天气中都能兴风作浪。如果对方PM不是冰系的话，那么即便它带有剩饭，小猪怪通过“第一回合莽撞，第二回合冰飞石”的手段也基本能保证将其击倒，因为冰飞石造成的轻微伤害再加上冰雹的扣血，恰好能超过剩饭的回复量。除非对方的防御很高，而且HP不是16的整数倍，有可能会出现杀不掉的情况。

小猪怪携带的道具依然是精神缎带，这样它就可以承受对方两次攻击，有两回合时间可以去争取雪遁特性的发动。虽然雪遁提供的回避率只有20%，但如果对方使用的技能不是命中率100%的技能，小猪怪的生存几率就不止是20%了。小猪怪还能学会隐石沙砾和敏锐嗅觉，前者可以用来封锁那些中了莽撞后残血逃走的PM，后者则是为了使莽撞能够伤害到鬼系PM。但话说回来，小猪怪能用敏锐嗅觉识破鬼系PM的机会并不多，如果使用敏锐嗅觉的那回合正好发动了雪遁特性还行，否则仅靠精神缎带是不足以保证小猪怪“敏锐嗅觉+莽撞”的两回合行动机会的。

No.276 傲骨燕

傲骨燕的1级战术类似于袋龙，“肝魂特性+莽撞”可以确保对任何PM都造成可观的伤害。在面对不带剩饭的PM时，只

要先用精神缎带承受住对方致命一击并莽撞，再在下回合用电光石火将只剩下1点HP的对手先手秒掉就可以了。但如果对手有剩饭，傲骨燕就只能用莽撞把对手打残却不能打死，这时候只能求助于队友的追击，或是毒菱、沙尘暴/冰雹这些扣血的手段。与袋龙相比，无视撒菱和毒菱是傲骨燕的一个重大优势，但因为隐石沙砾仍然是最常见的钉子，所以队伍中最好还是有PM用高速旋转扫掉钉子才行。

No.304 小哥特拉



小哥特拉是惟一一个具有坚硬特性且能够使用莽撞的1级PM，这造就了他在1级战术中得天独厚的巨大优势，很多玩家正是通过这只小哥特拉来认识了解到1级战术魅力的。虽然轮皮象也同时具备“坚硬特性”和“会莽撞”这两个特性，但轮皮象是由短脚象在25级进化而来，在正常情况下是不可能获得1级轮皮象的。

坚硬特性可以被视作无限次使用的精神缎带，如果小哥特拉带精神缎带的话，那么在承受致命攻击时会先发动坚硬特性，在下次被攻击时才会发动精神缎带，所以小哥特拉的道具一般都会选择具有1/8吸血的空贝铃，为的是用莽撞吸满血后有资本再次发动坚硬特性。因为1级小哥特拉的HP最少也有12，所以当他剩下1点HP用莽撞时，只有攻击HP超过88点的PM时才能把血回满，这一点必须要注意。另外，毒液特性不会影响到空贝铃的回复，所以小哥特拉可以放心大胆的对着毒刺水母进行莽撞，但鲨鱼皮和铁棘特性的PM就会直接把1点HP的小哥特拉反弹死，遇到它们还是趁早换人吧。

由于小哥特拉免疫沙尘暴，所以它的1级战术往往都会结合沙尘暴天气来使用，只要对方PM不免疫沙尘暴，那么即便是带了剩饭，挨了小哥特拉一记莽撞也会当场身亡。而小哥特拉在用莽撞击倒对方一只PM后，又利用空贝铃回满血，就可以再用坚硬特性承受住对方的攻击，反手一记莽撞外加天气伤害，再次KO对方一员大将。如果对方不采取特殊应对手段的话，那么一只1级的小哥特拉就有能力干掉对方全队，这已经不能算是“四两拨千斤”了，简直是“撬动整个地球”的神话。

小哥特拉虽强，但要应对它也不是很困难。鬼系PM免疫莽撞，岩钢地系PM免疫沙尘暴，种子机枪这种连续攻击和钉子都可破坚硬特性，在正常的队伍中都或多或少有这种能力。所以玩家在使用小哥特拉时更要注重对机会的把握，如果能藏好这张王牌，在残局时就有很大机会去清场了。

小哥特拉除了莽撞外，还可以使用隐石沙砾来限制对方残血逃走的岩钢地系PM，或利用虚张声势、剧毒来与那些不怕天气伤害的PM进行周旋。利用小哥特拉勾引对方的鬼系PM上场，再在同回合换上会追击的PM，也是一种常见思路。

No.511 菜冠猴

菜冠猴和图图犬是仅有两只可以能够学会“莽撞+寄生种子+道具回收”的1级PM，由于菜冠猴的特性在1级战术中完全没有作用，所以菜冠猴实际上是可以被图图犬所完全取代的。不过这种战术对于图

图犬来说实在是大材小用，所以我们还是来谈谈菜冠猴吧。

菜冠猴这套战术的理想方案是：一、首先找到安全的机会用出寄生种子，然后再借助精神缎带的保护，用莽撞去重创对手，而寄生种子的伤害就可以将对手击倒。二、菜冠猴需要再寻找安全的机会用寄生种子将自己的HP补满，然后再找到一个安全的机会用道具回收把精神缎带找回来，这样就可以重复“步骤一”的过程了。显然，步骤二的机会实在是可遇不可求，在通常情况下要是能找到对方不反击的两回合空间，已经足够完成很多极限战术了，犯不着用1级菜冠猴这种雕虫小技。而“步骤一”则是许多会莽撞和寄生种子的草系PM都可以完成的任务，而且明显“莽撞+寄生种子”的套路更适合100级PM而不是1级战术。不过菜冠猴的能力极限也就到此为止了，这种战术成功率虽低，但好歹也是可行的。

No.546 小叶棉



小叶棉是惟一具有恶作剧之心特性且能够使用寄生种子的1级PM，所以它和小哥特拉一样也有一套自成体系、变化多端的强力1级战术，喜欢1级战术的玩家一定要好好研究下小叶棉这只PM才行。

小叶棉可以凭借寄生种子不断回满血，这样的话它就拥有充足的HP来无限次使用替身，只要对方没有先制攻击和连续攻击，就很难突破小叶棉的替身屏障，从而被它一直耗死。小叶棉如果携带精神缎带，那么第一回合在精神缎带的保护下给对方PM下种子，在回合末就可以回满血，之后只要不断使用替身就可以了。如果对方PM撑不住寄生种子的消耗而交换下场，那么小叶棉就可以保存下来一个替身屏障，再对下一只PM使用寄生种子也是易如反掌。

当然，仅靠寄生种子和替身进行消耗可不算什么了不起的战术，小叶棉还有莽撞这个最适合1级PM的杀招。与一般PM借助精神缎带的掩护来使用莽撞的思路不同，小叶棉要在保留住替身不被打掉的时候再出手莽撞，这样既给对方造成沉重的打击，自己也完全没有生命危险，可以说是上上之策。要保留住替身也不算什么难事，小叶棉可以放弃精神缎带，携带光粉来增加自身回避率，但这要稍微需要一些运气，得在连续替身的过程中使对手的攻击MISS，接下来才有机会用寄生种子和莽撞。11点HP的小叶棉每次替身只消耗2点HP，也就是说可以连续用出5次替身，如果玩家运气实在不好，在5回合内都不能使对方攻击MISS的话，那只有自认倒霉了。

除了依靠寄生种子的吸血来维持替身以外，小叶棉也可以利用剩饭的回复效果来维持替身。11点HP的小叶棉每次可以通过剩饭回复1点HP，而替身的HP消耗只有2点，所以小叶棉只要通过“替身+保护”的方式来支撑2回合，就可以靠剩饭完全补回替身的HP消耗。由于替身和保护的PP最大值都有16点，在理论上可以耗对方32回合之久，如果对方PM的主攻技能没有那么多PP的话，跟小叶棉这样耗下去肯定是占不到优势的。另外，如果双方玩家允许使用提升回避率的技能，那么小叶棉就可

以配备影分身，只要事先找到一次安全的影分身机会（或是拼运气先手影分身，并在当回合回避对手的攻击），那么对方的技能命中率就会下降到原来的75%，这时候小叶棉的“无限先手替身”就变得相当可怕了。

由于小叶棉的1级战术有好几种不同的思路，所以对方要应对起来可能会有点困难。比如说钉子和天气伤害可以对付携带精神缎带时的小叶棉，但小叶棉带光粉或带剩饭时就完全无视它们的影响。再比如鬼系PM可以阻止1级PM的莽撞，但在面对小叶棉的“无限先手替身+寄生种子”的打法时，就没有太多应对办法了。正因为1级小叶棉多才多艺的优势，所以它很容易融入各种不同风格的队伍中，在所有能使用1级战术的PM中，笔者认为小叶棉和图图犬、小哥特拉可以算是1级战术中的“三巨头”。

最后，笔者还要补充一个关键信息。由于小叶棉的HP种族值为40，所以只有当它的HP个体值低于20时，才能使自己的最大HP为11点。如果最大HP变成12点的话，那么一次替身就会消耗3点HP，这就不是2回合剩饭能够补回来的程度了。在恶作剧之心特性的PM中，还有利奥鲁、骗骗猫这两只PM可以达到最大HP只有11点的程度，其中HP种族值41的骗骗猫得要求HP个体值低于18。

No.577 细胞球

拥有魔法防御特性的细胞球，所使用的1级战术跟皮宝宝几乎差不多。在沙尘暴和冰雹天气的帮助下，细胞球只需要1次莽撞就可以击倒不免疫天气伤害的PM，无论它是否带有剩饭，而精神缎带则是为了莽撞那回合而准备。

和皮宝宝相比，细胞球还可以使用“神秘空间+分担痛苦+替身”的打法，但这个打法在大部分情况下其实没有莽撞那么简单有效。我们在分担痛苦的分析章节中再来介绍这个打法吧。

No.618 电鲶鱼



沙隐特性的电鲶鱼所用的1级战术类似于小猪怪，电鲶鱼需要利用精神缎带来承受对方的致命攻击，然后在同回合用莽撞来还手，并利用沙尘暴的伤害沙尘暴既为电鲶鱼带来了20%的回避率，又可以给中了莽撞的残血PM进行致命一击，可谓一举两得。如果玩家运气好到能多次发动沙隐特性的程度，那就可以延长精神缎带的寿命，电鲶鱼的战斗力也就得到了成倍提升。而且沙尘暴天气的泛用程度要比冰雹天气更高一些，它不但有巨嘴河马和巨甲龙这两只PM来担当天气手，又有钢钻鼹鼠、蝠蝎、叠翅陆鲨这些沙暴队巨头，而且还是小哥特拉、大磁鼻等1级PM的主场天气，所以和在冰雹天气下作战的小猪怪相比，电鲶鱼似乎要更强一些。不过小猪怪在沙尘暴天气下也可以打打，至多只是不能发动雪隐特性而已，而电鲶鱼在冰雹天气下就只能和对手搏命，这其实是任何一只会莽撞的PM都可以做到的事情。

除此之外，电鲶鱼还能学会哈欠和忍耐，利用分担痛苦这个技能还是可以打出一些战术变化的，详细战术我们留在下期分担痛苦的分析章节中再来介绍吧！

栏目主持 马修
插画 Kazuki樱

精灵中心



距离《口袋妖怪 X·Y》发售的日子越来越近了，大家现有的《口袋妖怪》都玩得怎样啦，陪伴我们整整一个时代的PGL即将在10月1日迎来全面升级，而一些面向《黑·白》和《黑2·白2》的服务则会相应停止，还有需要在PGL上做什么连接的朋友们抓紧啦。说起来第六代加入了仙属性，那么对目前的格局的影响究竟如何还不得而知，总之，继续期待新作并倒计时吧！

练所有的精灵

打算练完所有的精灵，神兽除外，不知道需要多少时间和精力？

苏州 老总

阿鲁：现有的649，《X·Y》还继续增加，就算减去神兽数量也很庞大，你确定准备每个都培养？

乌冬：其实培养所有精灵这点上，号称培养系的马修还是很有发言权的。

马修：好吧，我从GBA时代开始培养，基本没重复过，一直到现在还在培养。不过各位立志于培养的玩家们也不必被这时间给吓到，因为这并不需要任何的强制性计划，而是潜移默化地融入到日常生活中，不知不觉你的精灵们就都和你一起成长。而且拿得起放得下，有什么别的好玩的你放下一阵子也不会对当前进度造成任何影响。

半夏：就是因为拿得起放得下，所以马修才可以有那么多游戏坑可以填。

PM展示柜



小鱼儿是MAN_IN_BLUE

半夏：好多……

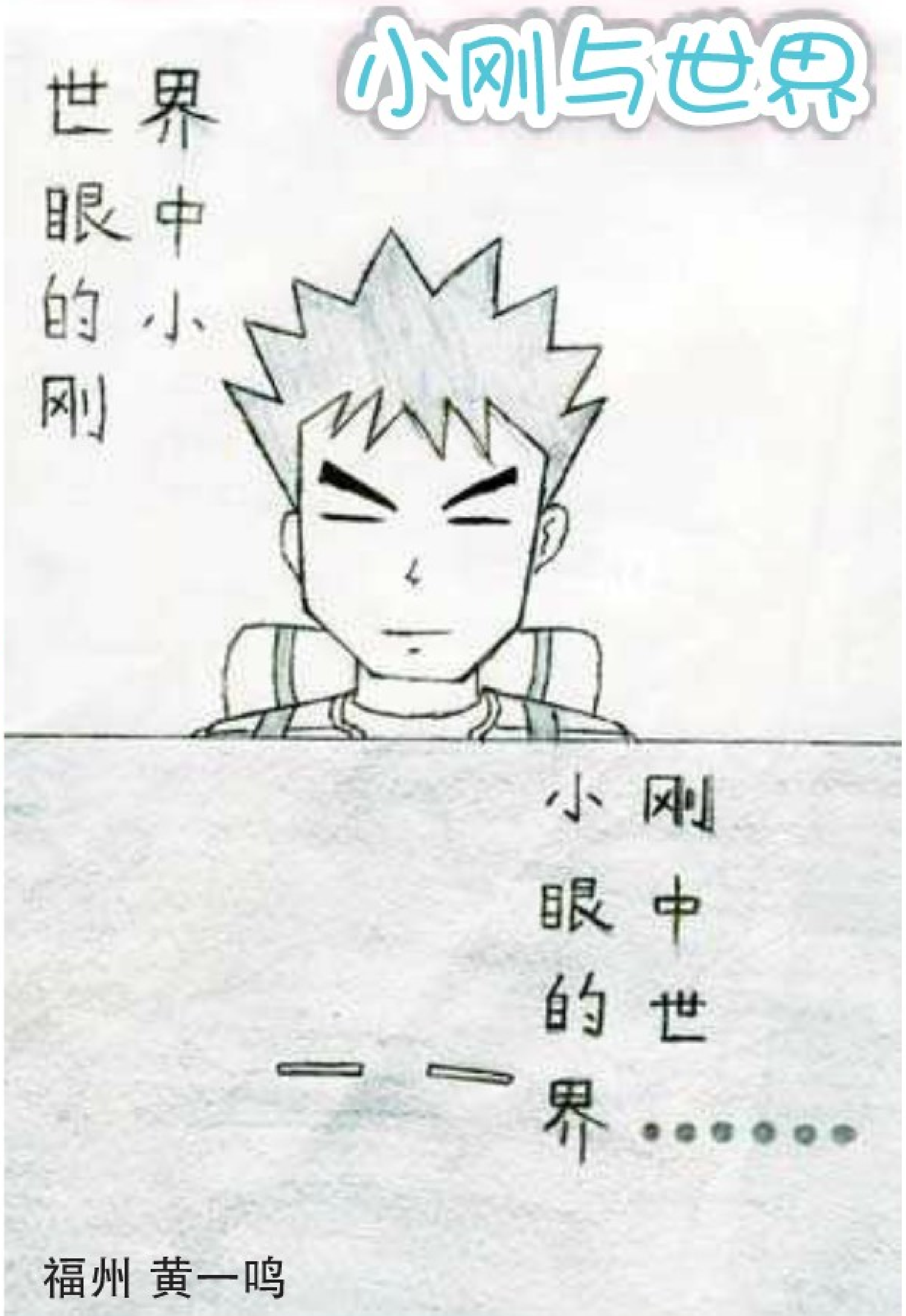
乌冬：这不仅需要钱，还需要毅力的。

阿鲁：整整一柜子，这孩子也太能败钱了！

马修：鲁叔你还说别人能败钱……

玩家画廊扩大版

小刚与世界



福州 黄一鸣

一起走过12年

我与《口袋妖怪》已经共同走过了12年，尽管经历过许多，它依然陪伴我成长。我要衷心感谢“《口袋》系列”，还有请问一下《青之救助队》的单行本什么时候出呢？

广州 布莱克·罗斯

马修：已经走过12年，真心祝愿《口袋》还能陪伴各位同好者们继续一路走下去！各位不要放弃哦。

乌冬：一回想自己第一次玩《口袋妖怪》，就会感慨时间过得真的很快。

半夏：单行本听起来还不错，我记得马修也好像有过这个计划。

马修：说实话，出单行本的话时间周期上已经可以了，但预计的发行量并不乐观，所以这事也就这么样了……

马修：好吧，我承认我看完笑了，小刚这双小眼镜……

阿鲁：小刚饭做得不错的，你们不该黑他。

半夏：是不是被小刚追求过才算合格的美女？

乌冬：不一定，小刚是萝莉控。

玩家画廊扩大版·胜利



爱喜·欧希☆

马修：无论是布局还是创意都非常好的一张画。

半夏：好喜庆的感觉。

阿鲁：那礼炮不会把比克提尼崩伤么?

乌冬：人家是神兽！你不服么?

友谊的见证

小学的某一天，我一位同学向我推荐了《口袋玩家》，刚好是30辑，我买了后发现很好就一直买到现在。60辑上市后的一周，离我朋友的生日还差几天没我买了两本去了他家，把60辑送给了他，《口袋玩家》是我们友谊的见证，在生日这天使我们的友谊更加深厚了。

广州 口袋

半夏：少年的友谊，让人感动！

乌冬：我相信这次半夏说的是真心话。

阿鲁：正好是30辑的一倍，你们这还真挺巧的。

马修：能加深各位读者和朋友们的友谊，小编开心啊，真的。

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
长沙	Leaf	897018282
福安	小M酷乐	1195943185
广州	why	296446616
广州	小白杨	1138047821
呼和浩特	倒雷树	532713421
淮安	火神	1569747640
淮南	ASH	807655635
惠州	王冠	1456889106
昆明	Bicycle.扎克	1029518188
马鞍山	皮神	1936810939
南宁	陆行鸟	918350269
南宁	藤の王蛇	753195184
莆田	夏洛克家的鸡	1059877712
钦州	墨梓	401555537
秦皇岛	三月兔	892669965
三明	西瓜	823037018
汕头	Kay	1214280134
上海	田鸡	915222061
韶关	永远的烈空座	903123676
韶关	聪聪	2565113200
深圳	小龙	649298471
沈阳	凉泽初翮	846928664
天津	OLDBIG	1502965623
乌鲁木齐	M	929851613
无锡	吕木云	462758512
厦门	BLEACH	2570952788
厦门	Swimming	3165034200
徐州市	小叡	625142628
宜兴	ZOMBI杀手	769776593
银川	贾卡杰克	1540808626

66辑调查之评价《X·Y》再次公布的稚声鸟、发电蜥、顽皮熊猫和进击羊

顽皮熊猫很帅，希望实力不俗。

北京 叶皇蛇kane

个人比较喜欢顽皮熊猫吧，很吊的感觉有木有！

福州 ピカチュウ

稚声鸟，弱极的路边鸟一只；发电蜥，像哈巴狗的小电蜥一只；顽皮熊猫，可爱的宝宝一只；进击羊，强大的半神羊一只。

天津 Ray

顽皮熊猫真心萌啊！

沈阳 飞鱼

稚声鸟的翻译有爱，目测会成为最强家门鸟！顽皮熊猫目测能对应功夫鼬？感觉略中二呐。发电蜥不多说，老任每代都会设计一两个发萌的电系。进击羊=进击的山羊么（→→）？

南昌 皮之山丘

稚声鸟有点呆萌，发电蜥看起来温顺可爱，顽皮熊猫这小小不良的感觉真心有爱，进击羊就是……比较强壮？

大连 凌随意沫

风格又变了的感觉，稚声鸟如果会了飞天术的话……不敢乘。

上海 Ku

都给人很萌的感觉，实用性很强，总体而言这四只精灵外表小巧但实力不弱。

上海 顾春军

之前自己写的小文里一直有个Robin的小男孩带着一只名叫Sylvia的知更鸟……所以对新的小鸟十分惊讶+喜悦；熊猫很可爱；蜥蜴很大嘴蛙；羊好丑。

唐山 世界观Breaker

稚声鸟看上去好像愤怒的小鸟，发电蜥和顽皮熊都很特别，进击羊比以前的电绵羊看着更强，还能坐。

广州 幽灵船长

67辑调查之可爱、帅气、霸道、有趣、神秘、猥琐……你最喜欢哪一类的口袋妖怪？

速帅气的啦，可爱的也很喜欢哦，虽然抓了都没怎么用。

福州 黄一鸣

帅气的。帅气的口袋妖怪除了形象不错以外，也很容易使人把它们和强大联想起来。

厦门 卡蒂

可爱的纯属性，如伊布家族，或者像艾雷特、莎娜多这类战斗起来很帅很华丽的。

北京 田宇舟

帅气的，但也要有实力，不能只有外表，这样就十全十美了。如：凯路迪欧。

厦门 小飞熊

帅气的，女孩子一般都喜欢帅气的哈，而且帅气的精灵一般都会很强吧。

广州 皮比

都不喜欢，喜欢无敌的，抓一只无敌的，神兽不在话下！

厦门 Casey

霸道的吧，重钢蟹、哥特拉王、战车暴龙……我喜欢性这些重量级的。

大连 库拉

帅气的，我最喜欢的口袋妖怪是火爆兽，（爆风鼠？）它未进化前十分可爱，进化后不是一般的帅哦！

广州 Kingslet

一直都喜欢双弹瓦斯、臭臭泥什么的怎么破？

北京 Beama

在《黑·白》找到了自己的真·本命口袋妖怪，愣头蜥蜴和达摩娃娃，现在都有100级了还没让它们进化呢。

天津 胡大钟

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
打火机	67	口袋画廊	小火鸡	姓名/稿费发放方式/地址邮编
颜宇晨	65	口袋画廊	对决	稿费发放方式
燐	66	口袋画廊	白龙和黑龙	稿费发放方式
Color	66	口袋画廊	和PM一起吃饭	姓名/稿费发放方式/地址邮编
小惠	57	口袋画廊	手尾猴	姓名/稿费发放方式/地址邮编

玩家画廊 口袋版



秦皇岛 Yoki-血猫

马修：很经典的美少女画风的说。



温州 萧萧

马修：看着又胖又好玩的小火鸡。



中山 白彗星

马修：这个该叫……皮坂美琴？



晋江 火黎

马修：梅萝艾塔在新作中不知道会不会加仙属性呢？



汕头 邱浩桐

马修：有点熊猫眼的皮卡丘，还真挺萌的。

口袋聊天室

用弱队和人打被鄙视了，结果一换队伍他就喊不打了，嘻嘻，偷笑ing……

东莞 Magic

马修：其实还是势均力敌的战起来最好玩，但你这使用弱队的确会让对方觉得你轻视人的……

有次看《PM海贼团》，看到了战斗探测器，突然想小智会不会也有，不然怎么一直会碰到火箭队二人一猫组？

厦门 小白猪

马修：没错，据说那个战斗探测器就藏在皮卡丘身上。

《大乱斗》神坑爹，狠下心买了一张玩，这么快就出新的了，坑！坑！坑！坑！坑！

佛山 悟气修斯

马修：你说的是买了3DS版没玩多久就出Wii U版么？这个大可不必闹心，因为那个要玩还要买个Wii U呢，而且并不是3DS版的关卡制，好好玩3DS版的吧！

“对战乐园”栏目能创建真是太好了！马修你等我寄稿吧。还有乌冬前辈，大家都要加油哦！

江门 悠最爱狃拉

马修：那就恭候啦，顺便，这么长篇的要记得用电子邮件发稿哦。

我用了《口袋玩家》介绍的修改器改了自己的精灵，为什么之后C齿轮打不开啊，一打开就死机。

东莞 Magic

马修：还真么没接到过这样的反应，理论上改一个精灵不至于影响到游戏本身的——对了，用的模拟器还是烧录卡？

家里有扇门，一打开就会发出元祖鸟的叫声，总会让我想起我那被没收的NDS……

宜兴 ZOMBI杀手

马修：好吧，门一响你就想起你的口袋妖怪了……被家长没收的话，争取用好成绩来给你的NDS赎回来吧。

修叔有收过闪光派拉斯特吗？

北京 无

马修：还真没收到过，现在我已经以平和的心态面对遇不到闪光精灵、遇到了又自爆这类事了，真的。

很高兴认识大家，很想见见你们，我会努力的，以后有机会去兰州和你们联联机。

上海 廖友树

马修：帮兰州一编室的同事们先谢谢你，不过他们玩不玩联机游戏还真不知道，毕竟小编们在的深圳和兰州还是有很远距离的。。

增加点关于游戏中玩家的一些问题的回答，像如何通过正规途径获得配信精灵。

上海 冥月

马修：配信精灵无外乎Wi-Fi、店头和影院，后两种需要去现场才能得到，没条件去的话，在国内可以通过Wi-Fi获得一部分配信的精灵。

《口袋信长》以及《口袋妖怪》会不会移植到PSV上呢？这一灵感是玩《魔兽》时看到一部落玩家叫PSV·PM。

呼和浩特 阿拉贡

马修：这个问题虽然看似荒谬但也不是不可能，但首先PSV要破解，那么以PSV的机能运行NDS以前的模拟器玩《口袋妖怪》还是不成问题的，但能否模拟NDS还真难说。



泉州 林渊芳

马修：别说，这帽子戴得还挺精神。



佛山 ZERO

马修：这皮卡丘看着好恶棍……



汕头 天空の蚯蚓

马修：这个好，对比强烈得《黑2·白2》的皮神。



武汉 卢卡

马修：四季鹿真可爱！



福安 王苏捷

马修：还好下面的人不算特别重量级的……



北京 combee

马修：又见这种画风的皮神，哈哈。

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园（实战、PO、卡片等）、口袋画廊、口袋自由谈。来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

另外由于邮政汇款的麻烦度和成本都进一步增加，所以各位投稿时，请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，多谢配合。银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。

特别提醒：还有很关键的请翻阅目录页的“投稿须知”。

《口袋玩家》68辑邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊可供邮购：

《口袋玩家》：11、15~18、28、38、42~46、54、55辑，定价：16元。第62~64、67、68辑，定价：18元。

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104~107、109~111、113~115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203~206辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.3，定价32.00元。《3DS专辑》：VOL.4；VOL.5，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.5；VOL.6，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9~12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

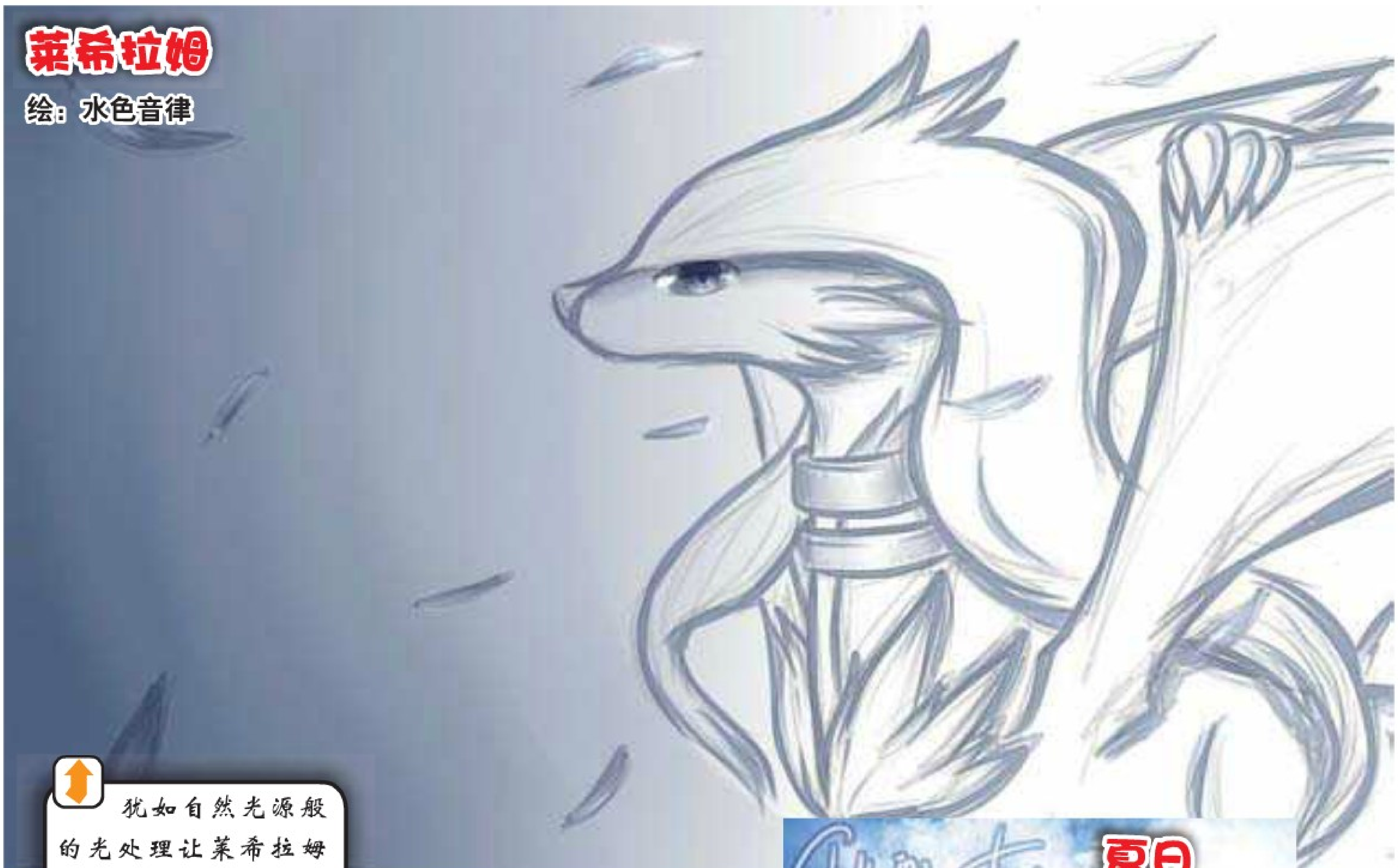
口袋画廊

栏目主持/马修

继续挂前言，作者们在投画稿除了留下地址，也记得提供银行卡信息，这样发稿费也会非常迅速，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，邮件地址：pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”。

莱希拉姆

绘：水色音律



犹如自然光源般的光处理让莱希拉姆更加漂亮了。

夜骷鬼拟人

绘：笛银



很赞的拟人，拟人后看着多少有些恐怖呢。

夏日

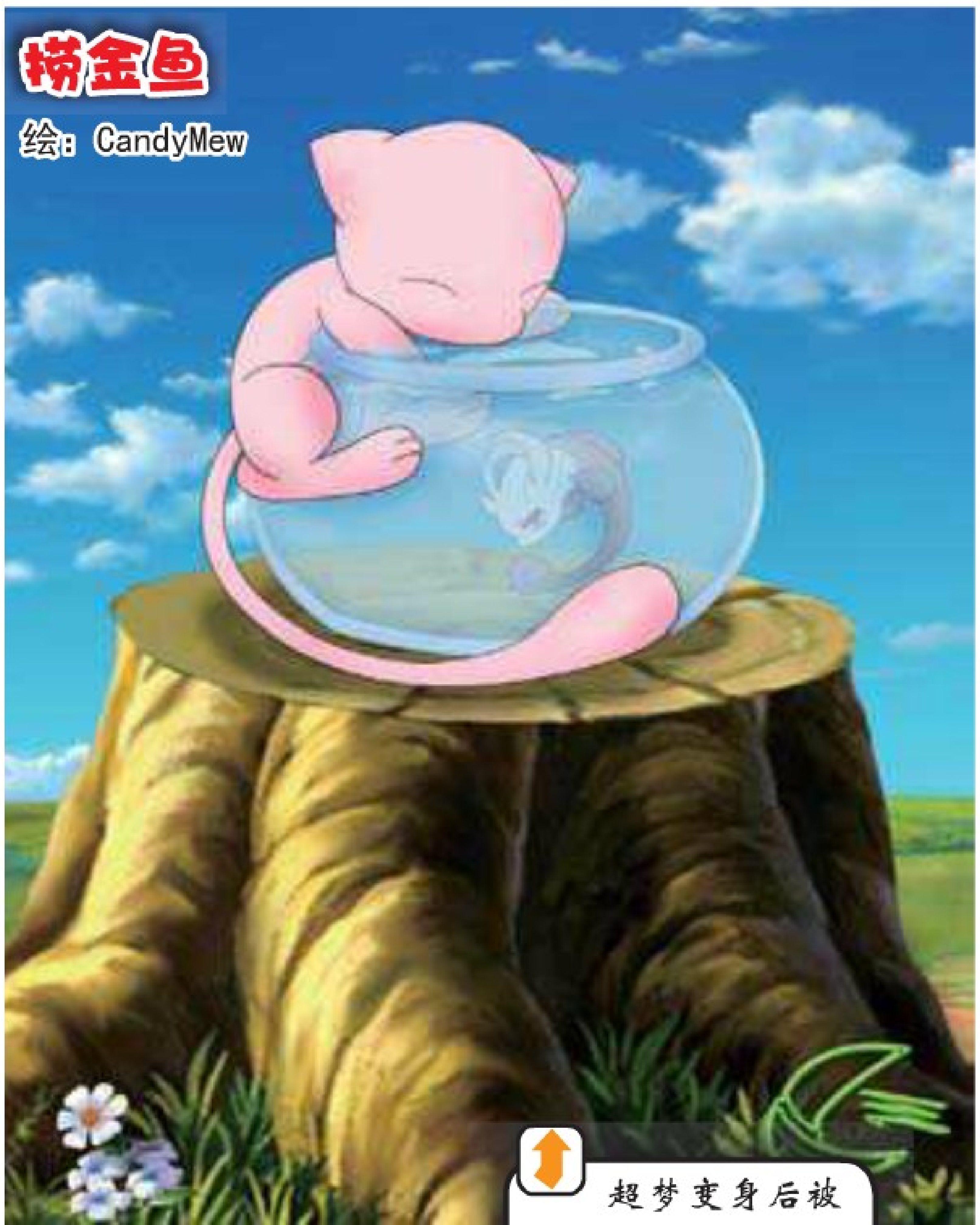
绘：Kazuki樱



夏装的小光，很清凉的感觉。

捞金鱼

绘：CandyMew



超梦变身后被各种吐槽啊。

卡蒂狗拟人

绘：芥蒂

拟人的卡蒂狗，又萌又受的。



战斗的火矢鹰

绘：pmmiaomiao



这张火矢鹰战斗的图让笔者想到个词：煽风点火。

秘密基地

栏目主持/马修

随着《口袋妖怪 X·Y》公布的消息越来越多，各种相关的同人作品也多了起来，最近收集了不少或漂亮或有趣的图，但只自己藏着太自私，于是恢复一下“秘密基地”和大家分享其中的一些图，美式日式风格都有哦。



武者熊猫，很显然又一个高物攻的大块头。

哇——话说这三个家伙到底看到了什么？





美到让人心头小鹿乱撞的女主角。



顽皮熊猫貌似被炸倒了。



仿《洛克人X》做的《口袋妖怪X》的海报，各种神表情。

X、Y神兽大对决。





表情和眼神都很奇怪的X、Y以及一个长得像鸡腿的Z?



满月下的音波飞龙，很有吸血伯爵的风范。



好漂亮的女主角，嗯，官方名字叫塞蕾娜。



乘坐进击羊的女主角，这次是在野外。



男女主角和御三家，还是唯美风格的图多啊。



一群在玩压摞的火耳狐。



也是男女主角，少男少女风的。

Q版的各代御三家大集合。





双神化的超梦觉醒形态，
表情竟然还不一样……



非常华丽的双神兽与御三家的图。

口袋自由谈

其实这篇稿子的出现完全是因为一场伤感。很抱歉一开始就这样说，不过这件事如果强调起来还确实会令人觉得十分可惜。是什么躺在我的衣柜里，它们又在衣柜里做什么？

躺在我的衣柜

文/新房客



我多少有些收集癖——例如刚读小学时收集泡泡糖里送的恐龙贴纸（差一张怎么也收不到）、收集恐龙模型、吃小浣熊收水浒卡（缺没羽箭张清）、收集四驱车，后来收集Tomy的口袋妖怪玩偶，再到现在收集香奈儿的各种彩妆……期间还收集过很多其他的，记不起来了，不过印象最深的还是收集了13年以上的Tomy口袋妖怪玩偶。

说起来我还是因为偶尔一次买到了杰尼龟的拼装模型才认识并喜欢上口袋妖怪的……那时候收集了好多奥迪出版的拼装模型，包括带发条的，不过好可惜现在找不到了，应该是在奶奶收拾屋子时丢掉了吧——小小的遗憾。

后来第一次买到了著名的Tomy玩偶，买的哪只我记不得了，好像是妙蛙种子……从那以后便一发不可收拾，大陆、香港、台湾、日本、美国，能买到的地方几乎都被我买了个遍。我现在应该是有将近500只，其中有很多重复的，单纯算种类的话在完稿日应该是362种。嗯，收藏过很多重复的，小时候跟弟弟总是把喜欢的抢来抢去，于是干脆就把喜欢的都买两只或三只……

这些玩偶的由来其实都有很多美好的回忆，现在想想，还是能依稀记起哪只是什么时候在哪里买的，以及当时的心境……限定版的透明雪拉比、剧场版的水君，仿佛面前那一个个小盒子还历历在目。

某天晚上大姨来我家送给我的迷你龙与哈克龙、说是要送弟弟礼物而买的第二只铁甲螳螂、偷偷一个人坐长途车跑好远买到的森林蜥蜴……

那时候一到周末就想让父母带我去纽约的口袋妖怪中心去买，在店里取一个小篮子，在一整面墙上的251只里面选，那真是一段美好的回忆。等到出了宝石版的时候，口袋妖怪中心已经改头换面成了任天堂世界，从那时候开始我收集玩偶几乎遭遇了瓶颈。经历了两年在纽约一家黑店买日版的《宝石》版玩偶的时期，五美元一个的东西，他们能黑到八九美元……嗯，那时我还是个高中生，钱都是从午餐的伙食里省出来的。

实际上自2006年开始，我收集的已经越来越少了，那些从世界各地搜集来的玩偶全部都放在了我在奶奶家的一个衣柜里。那之后几乎没有再收集。

停了两三年，直到2008年秋天我才收来了几个《钻石·珍珠》的小家伙，那之后断断续续地又开始了收集，最近几年收到的几乎都在西雅图的家里，从东岸跨越到西岸，能买到的机会越来越少，这五年



来最多也就收了不到30只而已……

过去这五年的经历还真是有些特别，因为所有的新品都是从Ebay上买来的，那些黑店家也是一个比一个狠毒，日版的Tomy玩偶，加上邮费几乎要九到十美元一只，让人心疼……不过好在西雅图的某个购物中心有一台自动售货机，里面总会有那么几只《黑·白》的玩偶，虽然更新的频率十分低，但我依旧是收集到了十几只呢。

2013年初，我回了一次国，同时在淘宝上买了许多日版的，30元人民币一只，算起来和美元还是差不多的，这次一口气收了将近30只。我带着这几只新收来的伙计满心欢喜的跑到了奶奶家，打开了那个装满宝藏的衣柜。

“嘿，已经七年啦，你们还记得主人吗？”我几乎是自言自语地对着那些盒子说出了这句话。我像小时候一样，嘴里跟新玩偶们嘟囔着什么，打开了那些盒子，打算介绍新朋友给它们认识……

但当我打开盒子的那一刻，我的心几乎凉了一半。毕竟也有十多年了，那些玩偶们已经没有了往日的光辉。少数一些被压得变了形，比如飞天螳螂的镰刀、双灯鱼的触角……最早一批的《宝石》版由于质量问题已经开始变黏甚至有了掉漆的状况，比如傲骨燕、巨牙鲨……再早的《红·绿》版更由于年代久远像发霉了一样变黏，有些甚至还像石头一样长了一些像是苔藓的白色东西……一些带透明底座的例如大食花、大嘴蝠等的底座也已经泛黄了。我曾经最钟爱的那只大爪蝠的变质及其严重！

我的天……不知道怎样去修复。我想试着把它们都带走，但那几百只的面积实在庞大，那六七个大盒子我还真不知道怎样抱走……心情这个复杂，思绪这个凌乱，看着那一个个黯淡无光的伙伴们，我面前似乎又浮现了那个孩子不顾风霜雨雪



四处跑着收服它们的景象：那些年，我还喜欢带着它们去院子里或者野外拍各种照片留念，还会不管走到哪里都会带上六只……童年啊童年，你为何已经消失不见？

越看心里越是难过，我跟弟弟彼此都默默无语，语气像是笑又像是惋惜，时不时的来声夸张似的啼哭……想想那时候我俩一起玩口袋妖怪玩偶的情景实际上已经是十二年前了，2001年那个盛夏好遥远……算了，叹了口气，我俩无奈地盖上了盒子，把它们放回了那个衣柜锁了起来……

我只是带了一些十分喜欢的离开，带来美国跟这边的大部分新玩偶放在一起，希望能把它们好好地珍藏。

一个收藏家告诉我，我应该用密封的小袋子把他们一个个装起来保存，但由于时间关系还是没能来得及，我幻想着有一天我拿着酒精跟棉球把它们一个个都擦拭干净并密封起来，也幻想有一天能有个什么奇迹发生，它们一夜之间又变回了原来的样子——似乎这个年纪不该有的童真完整地击败了我成熟的思想。其实，人生没有遗憾还有啥意思？

或者它们就会这样，一直躺在我的衣柜……



一

突如其来的吵闹声惊醒了我，带着刚睡醒的茫然，我翻了个身，却狼狈地从树上跌了下来。

四仰八叉躺在树下，我看了看表，整理了思绪。

时间7：30，这里是常磐森林。

咧嘴笑了笑，原来我又回到了这里。

起身望向吵闹声传来的地方，是欺负小孩的暴走族。被欺负的女孩躲在男孩的身后，男孩虽然全身发抖，却仍勇敢地护着女孩，甚至放出了一只小拉达试图对抗带着鸭嘴火龙的暴走族。

真好呢，这对小情侣已经成功了一半了……不对，现在不是想这个的时候。我摸出精灵球，决定还是帮上他们一把。

5分钟以后，我的尼多后以一记漂亮的二重踢结束了战斗，暴走族一边喊着“你给我等着”一边骑着摩托逃走了。

我犹豫着要不要让暴走族永远回不来时，那对小情侣手牵手向我道谢，然后亲亲热热地走出了森林。

算了，暴走族还是留给下一个英雄救美的男孩子好了。

森林静了下来，我收回尼多后，重新找了棵树卧下。刚才发生的事让我想起来多年以前发生的一切。

暴走族、被欺负的女孩、英雄救美的



男孩……常磐森林真是一点都没变呢。

不过，男孩和女孩已经不是当年的孩子了，连英雄救美的剧情也不一样了。

多年以前，我还不过是个刚上手的训练师，路过常磐森林，遇到欺负女孩的暴走族，便放出我的尼多娜以自以为潇洒的姿势打败暴走族，救了女孩。

然后，那女孩踹了我一脚。

趁我没反应过来，女孩放出一只健壮的尼多力，一下撞倒了三棵树，以示没有我的帮助她照样可以收拾了暴走族。

这就是我和她的第一次相遇。戏剧性的遭遇让我觉得这个女孩真是暴力、野蛮、不讲理……以及指挥口袋妖怪战斗时那出乎意料的美丽。

就这样，我们认识了。为了她，我在常磐市逗留了许久。最终，这座城市，这座森林，成了我生命中无法割舍的一部分。

二

她是土生土长的常磐市人，兄长便是常磐市道馆的馆主，难怪她的实力如此惊人。

只是她的尼多力从来没有赢过我的尼多娜，这让她十分不解，因为她的尼多力比我的尼多娜大上许多。

“因为你家阿诺迷上了我家娜娜啊。”我笑眯眯地摸着尼多娜的头对她说。

你家阿诺迷上我家娜娜，就像我迷上你一样。

我看着她精致的侧脸，后半句话始终说不出口。

她的美貌，她的实力，以及她那仿佛不知悲伤的笑脸吸引了许许多多的男孩，其中不乏强手，我根本就排不上队。

多亏了娜娜，她的阿诺总是跟随在我的周围，她也只好不情愿地呆在我的身边。

“跟你在一起简直就像是带孩子。”她嘟着嘴，在常磐森林里叫我口袋妖怪战斗的技巧和常识，虽然嘴上说的不情愿，但她是个好老师，教的异常认真。

常磐森林的午后，阳光暖暖的照在身上，让我醒了过来，不知不觉就回忆起从前，让我更加思念起她来。

要去看她吗？如果见到了她要如何面对呢？

这些困扰着我，让我拿不定主意。

就像当初问她心意的时候一样。

那时，在森林里授课结束后，我和她一道躺在树下。我在脑中模拟了数十次后，终于开口问她：“你喜欢什么样的男孩子呢？”

“我喜欢能得到石英高原冠军、并打

败前任冠军的男孩子。”她几乎是立刻就回答了我。

真是出乎意料又在意料之中的答案，我终于知道是什么让那些追求她的男孩子们知难而退的了。

沉默了良久，我小小声地说：“我要是能成为冠军就好了呢。”

又沉默了良久，我小心地转头看她，却发现她早已睡熟了。

我气闷地起身，和一只喇叭芽碰个正着。

喇叭芽傻愣愣地用小眼睛瞪着我，然后仿佛幸灾乐祸般地摇了摇身子。

气极的我扔了一个空的精灵球过去，想砸跑它，却误打误撞地收服了它。

拿着装着喇叭芽的精灵球，我不知道该哭还是该笑，她却开心了很久。看着她的笑脸，我突然觉得无所谓了，让这小家伙成为我的伙伴吧。

三

[illegible]一起旅行是我始料未及的。

她总是心血来潮并且说到做到，旅行是突然间决定的。她一脚踹醒正在午睡的我，告诉我她要带着我收集到关东所有道馆的徽章，于是我们就上路了。

现在想来，那大概是我有生以来最快乐的时光了。

路边不同于往常的风景，路上邂逅的友人和对手，还有身旁的她，这一切都像是一幅永不褪色的画卷，永远藏在我心口最深处的那个地方。

但快乐的时光总是短暂的。当我们集满了7个徽章回到常磐市时，正是在常磐森林，我们相遇的地方，听到了那个噩耗。

她的哥哥在登山时发生了意外，去世了。

哥哥是她惟一的亲人，突然之间便失去了，我想我永远无法理解她当时的感受吧。

整整两年时间，她没有哭过，也没有笑过。她像个木偶一样接手了常磐市道馆馆主的职位，面无表情地狠狠击败所有挑战者。

整整两年，没有一个训练师从她手里



得到常磐市道馆的徽章，石英高原的赛事几乎无法进行了。

打开徽章盒，凝视着绿色的常磐徽章，我深深叹了口气——那个时候，是我打破僵局的。

“你的实力我很清楚，放弃吧。”她冷冷的看着我。

我没有说话，指挥着娜娜轻松放倒了她的嘎啦嘎啦，并与她的尼多力战成平手。



“你隐藏实力了？”她的眸子闪过一丝稍纵即逝的惊奇。

“没有，只是娜娜一直都没有对阿诺尽全力，就像你一直不肯对我尽全力一样。”我平静地直视她的眼睛，“拿出全部的实力怎么样？让我有机会……向你证明一下……”

那天夜里，她送我到常磐森林，亲手将常磐徽章别在我的胸口。

“等我，好不好？我会拿到冠军，成为你喜欢的那个人。所以，请稍微等一下……”

她突然哭了，声嘶力竭地宣泄着两年来积压的所有情感，一脚踹在我身上，大吼：“谁要等你啊！我要和别人结婚！你别再回来了！”

我一直悬着的心放下了，是了，这样的她才是原来的她。

四

因为她的缘故，那年可以参加大赛的训练师屈指可数，但全都是高手。这个冠军我实在来得不容易。

更不容易的是战胜前冠军，那个几乎成为神话的男人。石英高原有个不成文的规定，即使得到了口袋妖怪联盟的冠军，如果没有打败前冠军，是不会被训练师们承认的。

许久没见过她了，最后一次视屏通讯时，她在屏幕的那头温柔地对前来道馆的孩子说话，转过头来面对我却一点好脸色都没有。

我是不是被她讨厌了？

我烦恼着，关掉视频面对前冠军，然后第五次被打得落花流水。

“你可真执着啊。”前冠军闲闲地坐在喘息不已的我面前。

“有一个女孩在常磐森林等我。”

冠军笑了起来，“从视频上可看不出来。”



“我相信她。”

冠军笑得更开心了，笑了一会，他从背包里掏出一块月之石和一块草之石，扔给我。

“你的尼多娜和口呆花都能再进化一次。”

我看了他一会，“我没带钱。”

冠军又笑了，“婚礼记得请我。”

常磐森林的夜幕降临，娜娜从精灵球里出来催我开饭，我这才发现我在常磐森林里耗了一天。

这样下去不是办法。

我摸摸后脑勺，掏出与冠军拍的一张纪念照，这是我打败他的证明。

算了，先吃饭吧。我把大家从球里放出来，还让九尾燃起鬼火照明，不过好像把常磐森林搞得更加阴森。

正吃着，背后传来风声，在我反应过来之前，娜娜接下了对方攻向我的一击，定睛看时，却是她和已经进化成尼多王的阿诺。

“我说谁这么没常识，在常磐森林里放鬼火，原来是你啊……”她面对许久不见的我，毫不留情地一脚踹在了我身上。“我是怎么教你的？成了冠军就嚣张了吗？明明什么都不懂……”

她的声音越来越小，最后化为断断续续的呜咽，“为什么才回来……”

“我以为你生气了。”

“我生气了！”她带着泪吼我，“我气我为什么喜欢上你这么呆的人！”

“对不起。”

“说什么呢，没听见。”她侧着脸，不看我。

我大着胆子上前拥住她，“对不起，我回来了。”

“嗯。”她没有反抗，紧绷的身子渐渐放松下来，“欢迎回来。”

在我们身边，阿诺偎着娜娜看我们，晚风轻拂，扬起属于常磐的芳香。

时间是20：35，这里是常磐森林。

我和她的常磐森林。



写在末尾

第一次玩口袋妖怪已经是很久以前的事了。常磐森林是我第一次捉到野生口袋妖怪的地方，也是我第一次见到口袋妖怪进化的地方，吓得我差点摔了向同学借来的GBC。也正是在这里，我认识了口袋妖怪的世界，并为之痴狂。正因如此，常磐森林让我至今无法忘怀。

一直都很喜欢口袋妖怪，喜欢游戏中总有坚定梦想的主角，喜欢《特别篇》中干净纯洁的爱情，喜欢这个如乌托邦美好的世界。同时，我也庆幸着自己的喜欢一直没变过。



我是刚参加完高考的折柳，今年十八岁了。

十年前我来到了口袋妖怪的世界，正因为来了，所以没有离开；既然来了，自然就不会离开。

感谢在被课业禁锢的岁月里，有口袋妖怪的陪伴。

口袋妖怪卡片游戏

——风暴篇2

文/新房客
编/马修

在上一辑的栏目中笔者曾为大家介绍了《Plasma Storm》（等离子风暴）中的一些强卡，这辑的栏目里我们继续介绍《等离子风暴》，并一次性完成。

轮皮象

直接切入正题，轮皮象有130的HP。第一个技能为Spinning Turn（旋转滚动），需要一发格斗能量来发动，基本伤害为40；第二个技能是需要两发格斗能量与两发无色能量发动的Wreck（破损），基本伤害为80+，如果场内有场景卡的话，本次攻击便追加60点伤害，同时丢弃那张场景卡。轮皮象的弱点为水×2，抵抗力为电-20，交换消耗为四张能量卡。总体来说轮皮象进化起来比较方便，第二个技能的攻击效果也还算平均，如果对手或我方是碰巧喜欢用场景卡的话，那么可以打出很高的伤害，当然，能打出140的伤害的机会也少之又少就是了。这张卡还算适合初学者使用。

卢卡里奥

卢卡里奥有100的HP。虽然血不多，





但能力却多少有些特色，它的能力为Dual Armor（双重护甲），如果本口袋妖怪身上携带着钢系能量卡，那么它的属性就是格斗+钢，对自身起不了什么作用，只不过是遇到弱点为钢系的对手可以施展一下威力。技能方面只有一个Hurricane Kick（飓风之踢），需要一发格斗能量与两发无色能量发动，基本伤害为60+，查看对手取走了多少张奖励卡，每取走一张本次攻击便追加30点伤害。这个招式总体来说还是比较可怕的，相比轮皮象来说，它更加适合初学者使用，而且交换消耗也比较少。依个人喜好而选择吧！卢卡里奥的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

双柱力王

三段进化的双柱力王一家参上！挟木小子有70的HP。第一个招式为需要一发格斗能量与一发无色能量发动的Knock Back（击回），基本伤害为20，对手将前场的口袋妖怪换到后场；第二个技能为需要一发格斗能量与两发无色能量发动的Low Kick（下踢），基本伤害为40。挟木小子的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。这张卡的强劲点在于它的第一个招式，想要保留的话即便不进化也是可以的。把前场的踢下去，换后场的上来后用下踢追击，虽然伤害只有40，但足够扰乱对手心神的了。

进化之后的擎钢力士的HP只增加到了90，不过技能方面的威力有所提升。第一个技能为需要一发格斗能量与两发无色能量发动的Dynamic Punch（爆裂拳），基本伤害为40+，投币，如果是正面本次攻击便追加20点伤害，且对手进入混乱状态；第二个技能为Hammer In（头槌），需要的能量为两发格斗能量与两发无色能量，基本伤害为80。擎钢力士的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。相对于挟木小子来说，这张卡没有什么特别优势，如果已经进化到这一步的话，建议立刻再进化。

最终进化的双柱力王的HP增加到了140。技能方面有一个需要三发无色能量发动的Facade（假勇敢），基本伤害为60+，如果本口袋妖怪陷入了烧伤或中毒状态，本次攻击便追加60点伤害；第二个技能是需要两发格斗能量与两发无色能量发动的Drain Punch（吸收拳），基本伤害为80，同时自身回复20点伤害。双柱力王的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。







等离子团的兜帽蜥蜴

等离子团的兜帽蜥蜴有90的HP。第一个技能Kick Away（踢走）几乎是挟木小子击回技能的小幅加强版，需要一发恶能量与一发无色能量来发动，基本伤害为30，使用以后对手自然是将前场的



口袋妖怪换走；第二个技能为Reinforced Headbutt（强化头槌），需要两发恶能量与一发无色能量发动，基本伤害为50+，如果本口袋妖怪身上携带着工具卡，本次攻击追加50点伤害。相比挟木小子，等离子团的兜帽蜥蜴更加适合用来打后场扰乱对手的作战计划，只不过需要进化一次才能使用，同时也要考虑到队伍中是不是有足够的恶系口袋妖怪以便加多恶系能量卡。等离子团的兜帽蜥蜴的弱点为格斗×2，抵抗力为超能–20，交换消耗为一张能量卡。

等离子团的复合齿轮

等离子团的复合齿轮有140的HP，能力还算是比较强大，Plasma Steel（等离子之钢）会保护我方所有钢系口袋妖怪免受EX卡的攻击。技能方面只有一个Heavy Bullet（重量子弹），需要两发钢能量与一发无色能量发动，基本伤害为70，投币如果是正面则给予对手后场一只口袋妖怪20点伤害。基本上等离子团的复合齿轮的能力还算可以，看不上它的攻击技能的玩家大可把它放在后场来保护钢系口袋妖怪，反正有足够的HP，任凭对手如何攻打后场也不会对它造成什么危害。等离子团的复合齿轮的弱点为火×2，抵抗力为超能–20，交换消耗为三张能量卡。



等离子团的铁壳蚁

等离子团的铁壳蚁有70的HP，介绍它并非它的攻击伤害多么惊人，而是它的技能比较实用。等离子团的铁壳蚁的第一个技能为需要一发无色能量发动的Call for Backup（呼叫备用），从套牌中寻找一只口袋妖怪，放入手牌中，洗牌。第二个技能为需要一发钢能量与一发无色能量发动的Metal Jail（合金禁锢），基本伤害为30，对手的口袋妖怪下回合不能交换。等离子团的铁壳蚁的弱点为火×2，抵抗力





为超能–20，交换消耗为一张能量卡。建议大家套牌中空位的话，放几只等离子团的铁壳蚁在队伍里，毕竟它的第一个招式可以很快帮我们找到想要的卡片，同时所需能量又是无色能量，并不影响我方套牌的组合。

等离子团的棘飞龙

等离子团的棘飞龙有110的HP，作为不用进化就可以使用且是龙系的口袋妖怪已经算是很强悍了。等离子团的棘飞龙的第一个技能是需要两发无色能量发动的Guard Press（守卫重压），基本伤害为20，对手下回合攻击间所有对等离子团的棘飞龙造成的伤害都将减少20；第二个技能是需要两发火能量、一发水能量与一发无色能量发动的Dragon Claw（龙爪），基本伤害为90。等离子团的棘飞龙的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。除了发招麻烦之外，没什么其他可说的，笔者一直觉得十多年以后才分类出一个龙系的来也确实有些无聊，但现在既然知道会有新属性出现而且克龙系，那龙系分类的出现也顺理成章了。

皮可西

皮可西有90的HP，强劲的依旧不是威力而是实用度。它的能力为Moon Guidance（月之引导），在我方回合进行攻击之前可以投币一次，如果是正面就从套牌中寻找一张场内口袋妖怪可以进化成的卡片并放在该口袋妖怪上方，相当于将其进化，之后洗牌。技能方面只有一个Moon Impact（月之冲击），需要三发无色能量发动，基本伤害为50。皮可西的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。皮可西和等离子团的铁壳蚁可以则一只选用，皮可西虽然需要进化一次，但使用起来却更加方便，既不用上场抵挡攻击又可以每回合用一次。当然，如果你的场内有很多







不需要进化就能使用的EX强卡，那还是选择等离子团的铁壳蚁的好。

等离子团的卡比兽

等离子团的卡比兽有130的HP。能力为Block（封锁），只要等离子团的卡比兽是前场的口袋妖怪，那么对手的口袋妖怪都不能与后场交换。技能方面只有一个Teampact（团队冲击），需要五发无色能量发动，基本伤害为30×，每次攻击最终伤害为30乘以我方场内所有等离子团口袋妖怪的数量。等离子团的卡比兽的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。使用它的话，建议全队都用等离子团的口袋妖怪。

等离子团的爆蛮牛

等离子团的爆蛮牛有100的HP，作为一个不需要进化就可以使用的口袋妖怪来说还算不错。它的第一个技能是需要一发无色能量发动的Tool Breaker（工具破坏者），从对手口袋妖怪身上丢弃一张工具卡；第二个技能是Hammer In（头槌），需要四发无色能量发动，基本伤害为70。等离子团的爆蛮牛的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。

豪武战鹰

豪武战鹰有100的HP。能力为Big Wing（巨大翅膀），在我方回合进行攻击之前，如果豪武战鹰为我方前场的口袋妖怪，可让对手将其前场与后场的口袋妖怪交换。技能方面只有一个需要三发无色能量发动的Wild Edge（野性刀锋），基本伤害为60+，我方可选择追加20点伤害，如果追加的话豪武战鹰也将给自己20点伤害。豪武战鹰的弱点为电×2，抵抗力为格斗−20，交换消耗为两张能量卡。其实这张卡的使用方式与等离子团的兜帽蜥蜴差不多，只不过它可以将换人和攻击并在同一回合使用，先把对手弱小的换上来，再用攻击60的招式一击杀死，假设60不够就自损20点HP追加到80，一回合一只，几回合下来的话……

科巴鲁昂EX

终于等到强劲的EX卡出场了！科巴鲁昂EX有180的HP，第一个技能为需要一发钢能量发动的Righteous Edge（圣剑），基本伤害为30，对手丢弃一张特殊能量卡；

第二个技能为需要两发钢能量与一发无色能量发动的Steel Bullet（钢铁子弹），基本伤害为100，本次攻击不受任何弱点、抵抗力或其他任何方式的影响。科巴鲁昂EX的弱点为火×2，抵抗力为超能-20，交换消耗为两张能量卡。对于此卡不用过多介绍了，看也知道它已经十分强悍了。玩家们需要注意的是它的第二个招式，固定的100点伤害，与其他EX卡对峙的时候需要考虑一下它是否能敌过人家。

等离子团的露琪亚EX

等离子团的露琪亚EX有180的HP。能力为Overflow（溢流），如果对手的口袋妖怪被等离子团的露琪亚EX击败，我方就多抽取一张奖励卡！招式方面只有一个Plasma Gale（等离子疾风），需要四张无色能量卡发动，基本伤害为120，从等离子团的露琪亚EX身上丢弃一张等离子能量，如果丢弃不了就不能发动本次攻击。等离子团的露琪亚EX的弱点为电×2，抵抗力为格斗-20，交换消耗为两张能量卡。它的能力毕竟还是过于强悍了，所以才追加了不能丢弃特殊能量卡就不能出招的限制。不过假设等离子团的露琪亚EX打的是EX卡，那么击败以后就可以拿走三张奖励卡，击败两只就胜利了。这么强大的神鸟，大家可以自己考虑要不要将它编入队伍。同时要特别注意的是等离子能量卡的分配哦，一套牌里只能放4张，也就是说它的招式在一场游戏内最多只能是用四次，前提还是保证它不死。可以先在后场将它的四张特殊能量卡都蓄好，然后再上场攻击，但手中也要有额外的几张卡，保证每回合丢弃一张特殊能量卡后还能补充一张普通能量才能攻击，很麻烦就是了。

黑丘雷姆EX

黑丘雷姆EX有180的HP，第一个招式为需要三发无色能量发动的Slash（切割），





基本伤害为60；第二个技能是需要两发水能量、一发电能量与一发无色能量发动的Black Ballista（暗黑大炮），基本伤害为200，使用以后从黑丘雷姆EX身上丢弃三张能量卡。黑丘雷姆EX的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。



白丘雷姆EX

白丘雷姆EX也有180的HP，第一个招式为需要三发无色能量发动的Slash（切割），基本伤害为60；第二个技能是需要两发火能量、一发水能量与一发无色能量发动的White Inferno（白色地狱），基本伤害为100+，白丘雷姆EX身上每有一个伤害指示物本次攻击便追加10点伤害。白丘雷姆EX的弱点为龙×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。





介绍了这么多，终于将《风暴篇》介绍完毕了。咱们下辑继续新套牌的介绍，同时一起期待《X·Y》的发售吧！



海盗之王5

文 / 新房客　图 / 宇宙世 G

12. 无头海贼

想要离开地下牢房，去野狼船长的基地就必须要经过试炼之房。在电之房内，兽使与航海士将大钢蛇与小电鱼们击败了，正欲离开的时候，地下忽然出现了一股神奇的力量，这力量将二人以及口袋妖怪们暂且时困住了……

航海士与受伤的爆风鼠正在闭目养神，兽使坐在旁边，他的忍者蝉正在使用影子分身术，半空中的末入蛾一刻都不敢放松警惕，它紧盯着周围的状况，提防着任何突如其来的攻击。

过了好一会儿了，地下的东西还是没有动静，航海士拿精灵球收回了爆风鼠：“再不来我们要走了啊。”

“刚刚吸收了那么多攻击，应该已经很弱了。”

航海士试图迈动脚步，但地下的吸力依旧很大，根本挪动不了半步。他看了兽使一眼，将手掌放在嘴边做了个捂住的手势，同时抽出了腰间的匕首。兽使点了点头，将手放在了腰间……

“封！”航海士用匕首在地上划出了一个十字，一束红色的光芒发出，地上的吸力忽然消失了，二人纷纷跃向了两边。



地面忽然剧烈地震动了起来，虽然有轰隆声传来却听不到任何叫声，咔嚓一声地面裂开了一个大口子，两只深绿色的大爪子从地下伸出，向着二人挥舞了过来。

“忍者蝉，接力！”半空中的忍者蝉们纷纷如风一般飞进了兽使的精灵球，紧接着另外一个精灵球自动弹了出来，眼前一个黑色的影子飞速地穿梭而过，半空中一束束催眠光环向着地下的巨大口袋妖怪袭来，不足片刻那口袋妖怪已经昏睡了过去。

“用食梦！”兽使喊了一声，房间内一声坏笑声传来，地上的深绿色口袋妖怪身上被一股黑色的光芒包围，这黑色光

芒吸收着它的能量向着房间内各个角落飞去，不一会儿它的体力便全部被吸收走了。

“做得很好，耿鬼。”兽使拍了拍手掌，“可以回来了。”依旧是没见到影子，只见一束红色光芒闪现，兽使已经将精灵球放回了腰间。

“让忍者蝉在外面不断地提升速度，并用影子分身术提高回避率，最后再用接力将这些能力转赠给耿鬼，真是高明啊。”航海士称赞道。

“倘若不是你的哑口咒术封住了地下这东西的大嘴巴，我们又怎么能成功呢？”兽使说着与航海士击了个掌，“我们赢了！”

二人松了一口气，兽使看着地上的两个大爪子说：“这东西看着好像电鳗王的爪子，可是未免也太大了吧。”

“带走好了。”航海士说着向旁边昏迷的大钢蛇抛出了精灵球。

“那我就不客气了……”兽使也掏出了精灵球……

收服了两只受伤的口袋妖怪，二人匆忙走出了电之房。这里的路和之前一样，两边都是石头，黑漆漆的，没有了爆风鼠照亮，走起来似乎更困难。

“好在我们还有末入蛾。”兽使摸着墙壁往前走着，“你觉得咱们走的路对吗？”

“路好像是直的，不要遇上鬼打墙就好。”

“末入蛾，请你使用看透技能吧。”听着兽使的声音，末入蛾的双目发射出了一束光芒照向了前方。路似乎很长，末入蛾能看到的地上依旧是黑漆漆的。

“继续走吧，别浪费力气了。”航海士拍了拍末入蛾，“你也累了吧？”末入蛾摇摇头在二人身边飞了起来。

“别调皮啦。”听到兽使这样说，末入蛾停在了他的肩膀上，将他提了起来，“哎呀，放下我啦。”

“其实……”航海士脑筋一转，“让耿鬼带咱们一起往前飞会很好。”

“什么意思？”

“让它用超能力控制着咱们往前飞，反正它能看见路，而且刚刚又吃得那么饱，出来散散步岂不是很好？”

“你太得意忘形啦……”虽然口头上这么说，但兽使还是放出了耿鬼，二人的身体被紫色的光芒包围，飘到了半空，末入蛾见状也跟着二人向前面飞去了……

飞了一阵，二人到了一个四四方方的房间，刚进来，墙上的火把就自动燃了起来。耿鬼见状将他们放了下来，自己飞到了火把边东摸摸西看看，十分好奇的样子。

“看看就好了，别拿。”兽使说了一声。耿鬼露出了一副疑问的神情，它把火把举到了半空，向主人示了示威，再把火把放了回去，然后捂着嘴笑了起来。

“让它玩吧。”航海士看了看这个四四方方的房间，前方已经没有路了。他伸手敲了敲墙壁，“一定有机关。”

“咱们绕过了霜之房，闯过了电之房，按理说应该还有网之房跟炎之房才对。”

“问题是，机关……”航海士一抬头见到了屋顶刻着一个犬状标志，“野狼船长……”

“是谁在叫我？”半空中忽然传来了之前牢房中那个声音。

二人一惊慌忙背靠背站在了一起，耿鬼跟末入蛾见状也一前一后挡在了二人身前。

“是谁在叫我？”

“野狼船长！”航海士喊了一声，“现身吧！”

“现身？我不用现身你们也不是对手。”这句话说完，末入蛾忽然落在了地上，并变成了石像。

“不好，耿鬼！”兽使收回了耿鬼。

见到又有一个同伴变成了石像，航海士此刻已经怒不可遏：“野狼船长，你有本事就出来光明正大的跟我打一场，暗地里把人石化算什么英雄。”

“抢别人的海皇牙算什么英雄？”

“海皇牙是我们的同伴，你少胡言乱语了，有本事把我俩也石化了！”

“同，同伴？”

这句话说完，周围忽然没有了他的声音，二人依旧背靠着背，兽使将脑袋往后一仰轻声对航海士说：“看样子他没本事把咱俩石化，估计就是斧子和钥匙的关系。”



航海士做了个深呼吸，沉淀了一下自己的怒火：“野狼船长，你根本没本事把我俩石化，没本事了吧！”

“我会没本事？你有本事把护身符放下！”

“哼……哈哈……”航海士忽然笑了起来，“远程石化咒术根本对我们无效，还说什么护身符。你在海贼的港湾吧，我们这就突破你的牢笼过去找你！”

“有本事过我霜、电、炎三房，未必过的了我的网之房。当你们击败了我最强的战士之后再说吧！”

“那就让我们去网之房，你乖乖地在海贼的港湾等着吧！”

“怕你不成？”说话间，前方的墙壁忽然咔的一声升了起来，前方出现了一条黑漆漆的道路。

“走！”航海士拉起兽使，冲入了前方……

冲入了去网之房的道路，周围的空气忽然变得湿润起来，又闻得见那股鱼腥味儿了。航海士又哈哈地笑了两声。

“你笑什么？”

“笑那野狼船长自己说破了玄机，护身符……”

“他好像只能在海贼的港湾活动。”

“是那样就最好了，周围又满是鱼腥味儿，应该离地面很近了吧。”航海士忽然停住了脚步，“他说我们已经过了霜、电、炎之房，很明显他并不清楚我们之前的举动，或许只能在满是鱼腥味儿的地方活动。”

“能活动的话现在就该出来了。绕过了霜之房跟炎之房只是侥幸。网之房内最强战士指的是什么呢……”兽使只觉得周围的气温又低了，渐渐的景色也变了，两侧的墙壁再也不是石头了，而是……

“踏踏……”脚下传来了踏踏的声音，二人低头一看，不知道从什么时候开始，地上已经布满了铁网。

“这莫非就是网之房了？”二人停下了脚步，细看着周围的景色，除了脚下，原来墙壁上也密密麻麻地铺着铁网，只是光线不足没有留意到罢了。

“没时间回头了。”航海士看着前方的一丝光线走了过去，兽使也握紧了精灵



球跟了过去，光线越来越亮，二人踏过一扇铁网门，步入了一个奇特的空间。这里似乎很大，四面八方都看不到尽头，然而却能看到半空中的繁星点点，周围不时地有丝丝微风吹过，多少还有点祥和的感觉。不知道这是真的夜空还是网之房的装饰，但让人觉得可怕的是，二人脚下所踏的是地面全是铁网，那些四四方方的小洞让人看起来不禁有些茫然，下面应该是空的。也就是说，二人此刻正在一张大网里面。

“锵！”的一声，像是一个重物掉在了铁网上一样，紧接着那个重物拖着地面缓缓移动了起来，声音越来越近……

二人屏住了呼吸往前方看着，忽然一个影子蹿了过去。

“忍者蝉！”兽使放出了忍者蝉，它也是嗖的一声便消失了，紧接着远处传来了犬吠声，一个粉色的影子被忍者蝉追打着跑了出来，竟是一只布鲁皇。这布鲁皇见到二人，脸上立刻露出了凶光，它张开大口向二人咬了过来，二人左右一闪，那布鲁皇竟穿透了二人的身体，消失在了黑暗里。

“是幻影？”兽使问道。忍者蝉飞到了他身边点了点头。

“搞什么……”正说着，前方又冲出了双面鹿与罐奶牛，两只口袋妖怪也是怒视着冲了过来，然而情景跟布鲁皇一样，都是穿透了二人便消失了。

影子虽然不断地来，但刚刚那股重物拖动地面的声音却没有停止，二人也不再去想那些幻影，直勾勾地盯住了前方那若隐若现的黑影子。

影子出来了！那是一个没有头的身体！他穿着黑色的海贼服，身上绑着坚固的铁链，那铁链的一端顺着他的左手一路垂下来，末端是一柄利斧。他那失去了手的右臂末端装着一个铁钩，那钢铁的光芒锋利又刺眼。无头海贼拉动着铁链将利斧提起，前后晃动了起来，那速度越来越快，铁链一松，斧头向航海士飞了过来……

13. 重回酒馆

船长与商人这边，虽然查到了野狼船长与斯诺西海盗团的资料，但却遭到了一只闪光大狼犬的袭击。这大狼犬一出现便出其不意地击败了细胞十字，更咄咄逼人地将二人堵在了图书馆内。

铁螯龙虾举起钳子向大狼犬发射出了泡沫光线，大狼犬纵身跃到书架上，避过泡泡，避过雷丘向二人冲了过来……

“要命！”巴隆索向大狼犬挥出了手中的钱袋，钱袋爆出了一股金色的光芒，并发出了金币碰撞地声音，大狼犬被击中脑子一阵眩晕，巴隆索喊了一声“冲出去！”便收回铁螯龙虾与船长、雷丘一并冲出了图书馆。

大狼犬哪肯就这样放过二人，果然也立刻冲出了图书馆并跃到了屋顶追着二人来了。

“雷丘，阻止它！”

“丘！”雷丘呼喊了一声，半空中打起了响雷，一束雷电从半空劈下大狼犬所在的那座房子整个击碎了。

大狼犬虽没被击中，但却吓了个胆战心惊，雷丘见状立刻发射出一束电磁波，正巧击中它。

“麻痹了它就好了，咱们快走！”巴隆索举着刚刚从图书馆寻获的藏宝图向船长打了个手势。

“现在重要的不是宝藏吧！”

正说着，半空中出现了一个大鬼脸，二人的脚步又慢了下来……

“可恶，刚刚把它麻痹了，现在又被降低了速度。”

船长回过头指着大狼犬说：“你就一直用恐惧颜技能吧！”

大狼犬呲着牙，欲再一次使用恐惧颜技能，但却碍于被电磁波击中的关系，没能移动。

“雷丘，打雷！”雷丘听从命令跃向了半空，这时，半空中忽然伸出了一双缠满绷带的手，将雷丘抓了起来，雷丘见状立刻甩出尾巴反击，哪知尾巴竟穿透了那双手。

“雷丘回来！”船长拿精灵球收回了雷丘，半空中忽然出现了几颗星星忽闪忽现，紧接着那双手现出了原型，一只全身闪着红色光芒的夜行鬼降落在了大狼犬旁边。

定睛一看夜行鬼那只红色的大眼睛，船长忽然恍然大悟：“是它！是在酒馆里把咱们催眠的那只大眼睛！”



“可恶呀！铁螯龙虾！”巴隆索抛出了精灵球，“急冻光线！”

“别打了，先避开它们。”船长拦住了铁螯龙虾，“不知道它们有多少同伴，这样耗下去对你我不利。”

“明白了！”巴隆索抛出了另外一个精灵球，“就看你的了，用黑雾。”精灵球刚刚抛出，整个裴丽村便笼罩在了一片浓雾之中，半空中只能看到夜行鬼那只大眼睛闪闪发亮，待浓雾散去之后，船长与巴隆索已经不知所踪了。

这边的二人避开了闪光大狼犬与夜行鬼的追击，地牢里的航海士与兽使却陷入了苦战。

那无头海贼的斧头十分厉害，稍不留神就会被斩成两段，二人在网之房内左右跳跃着躲避着它的攻击。

“忍者蝉，使用影子球！”

一发影子球飞来，无头海贼伸出那只铁钩手挡下了攻击，并向忍者蝉挥出了斧头，忍者蝉自然不会被击中，眨眼间它已经飞到了无头海贼的后方，又在蓄力欲发射影子球，哪知之前的幻影布鲁皇又出现了，它撞向了忍者蝉，忍者蝉一慌，影子

球没有制造成功。

“忍者蝉，那些只是幻影而已，不用担心，继续用影子球攻击！”

“与其和它打斗不如智取。”航海士拍了拍兽使的肩膀放出了利牙鱼，“我要借用一下你的战术。利牙鱼咬住他的肩膀！”

“你要让利牙鱼咬断他的胳膊吗？”

“等着就知道了。利牙鱼，闭上眼睛，千万不要松口！”听着主人的命令，利牙鱼闭上了眼睛，死死地咬住了无头海贼的肩膀，这时那布鲁皇、双面鹿以及罐奶牛的幻影纷纷向利牙鱼攻了过来，利牙鱼只顾闭着眼睛完全不在乎它们就在身旁。无头海贼被咬住了肩膀，活动稍微迟缓了一些。

“让忍者蝉接力把耿鬼换出来！”

“啊？”兽使迟疑了一下说，“哦，忍者蝉，接力！”忍者蝉回到了精灵球中并将耿鬼换了出来。

“凶蜘蛛，抓住耿鬼！”航海士向耿鬼抛出了精灵球，凶蜘蛛一出来便趴在了耿鬼的背后。

“我大概知道你的意思了，耿鬼，绕着敌人转圈就好了！”兽使指向了无头海贼。

“凶蜘蛛，吐丝！”

利牙鱼咬着无头海贼的肩膀，耿鬼绕着他高速地移动，凶蜘蛛在吐丝，不足片刻周围已经布满了透明的蜘蛛丝，在屋顶光芒的照耀下，那些蜘蛛丝若隐若现。

“回来，利牙鱼！”航海士收回了利牙鱼，并对凶蜘蛛下令，“带我们离开这里！”凶蜘蛛向航海士吐了一缕细丝，顺势飞了过来，落地后便向着前方爬去。二人立刻跟上它的脚步，耿鬼见状捂着嘴巴冲无头海贼做了个鬼脸便也跟了过去。

无头海贼哪肯就这样放过他们，他挥舞出手中的斧头，斧头的重量远远大过蜘蛛丝，它向二人飞了过来，然而二人已经跑出来一定的距离，铁链的长度并没有够到他们。

“现在，大钢蛇，尽情破坏吧！”航海士放出了奄奄一息的大钢蛇，它这会儿虽稍微恢复了一点元气，但还是昏头昏脑的，不过既然主人都下命令了，那也只好遵从，它向地面的铁网挥出了自己的大尾巴，咔咔几声铁网变了形，那头，无头海贼脚下的铁网如同弹床一样将他弹到了半空，恰巧半空中满是凶蜘蛛的蜘蛛丝，他被困在了那边。



“辛苦了。”航海士收回了大钢蛇，向无头海贼挥了挥手，“被称为最强的战士，你确实很厉害，但爷爷今天没时间，就先这样把你吊一会儿吧！”

“以柔克刚确实是好主意。”兽使也

收回了耿鬼与航海士一并跑出了网之房。

冲出了网之房二人便一路向前跑，这里的鱼腥味儿越来越浓，看样子很快就到地面了，忽然一滴水落在了兽使的头上，不偏不倚，没有落在帽子上而是头发上，虽然感觉很微小但还是让他忍不住抬头望了一下。

“等一下……”

“嗯？”

“这……”兽使指着洞顶说，“好像是地图！”

“爆风鼠！”

借着爆风鼠脖子上那点光亮，二人仔细看了一下头顶那类似地图的雕画，只见那地图最下方粗略地刻着一个方形的房间，上面刻着“罪”这个字，紧接着往上一块，有左右两条通道各连接着“霜”与“电”两间房。而两间房另外上面的通道都连接着“网”，再往上看就标着“裴丽”两个字。值得让人一惊的是电之房的出口原来有两条通道，左边那条连着网之房，右边那条连着炎之房，而炎之房那边几乎是一个死胡同。好在二人没有走那边而是直接进入了网之房……



“这么看来，咱们是避开了炎之房。”

“但从电之房出来之后明明就看到了一条路。”兽使摸了摸下巴，“是怎么回事？”

“是因为耿鬼的关系吧，咱俩那会儿一左一右摸着墙走，好在关键时刻它带咱飞了起来，避免了在分叉口分开。”航海士摸了摸耿鬼的脑袋，“真乖！”耿鬼被称赞以后十分得意忘形，它跳到了航海士的背后，双手抓着他飘了起来，紧接着二人与忍者蝉的身体都被一股紫色的超能力包围，一并向前方飞去了……

“其实你有没有发现？”

“什么？”

兽使停顿了一下说道：“刚刚网之房出口的铁门上有很多抓痕和击打的痕迹，地上有些骸骨，虽然我们看到了一些幻

影，但我很肯定那些骸骨里有那三只口袋妖怪，我觉得它们活着的时候应该很想出去。”

“难道都是野狼船长的所作所为……”

“虽然当务之急是找到其他的同伴，但也不能对这些口袋妖怪置之不理。”

“你是想法还真是越来越不像海盗了，不过我赞成。救了大家以后便解救这些哀怨的亡灵吧！”

“嗯……”

眼看着就要回到村子里了，二人本十分开心，但想不到的是此刻村子里的情况比他们想象的还要严重，大狼犬与夜行鬼被黑雾蒙骗之后更加全力地追捕起了船长与商人。

不知道从哪里来的一群夜骷鬼与土狼犬，总之天上地上到处都是巡逻的小兵。这时的船长与巴隆索正躲在酒馆后院的酒桶里。

“船长，你能听到我说话吗？”

“可以。”

“我觉得……”说到这里喵喵忽然从巴隆索的胸口钻出，睁开了两只大眼睛，那眼睛冒着绿光不经意吓了船长一跳。

“啊！”忍不住叫出了声，这叫声引起了周围飞过的几只夜骷鬼的注意，它们向这边飞了过来，喵喵见状从酒桶内跳了出来，向它们挥出了闪着紫光的爪子，被鬼系的招式袭中夜骷鬼们吓得四散而逃，不过土狼犬也发现了这边的动静，它们一齐吠着向这边跑了过来。

“忍者蝉！”一声熟悉的叫喊，一连串的利风袭来挡住了土狼犬们的来路。

“兽使！”船长惊喜地喊了一声，“你还好吗？”

“还有我。”航海士也从酒馆的后门走了出来，“船长，你和财迷鬼还好吗？”

“我们当然没事啦！”巴隆索从酒桶里跳了出来，“真担心你们两个。”



“没时间说了，总之敌人在一个叫海贼的港湾的地方等着我们，你们没有丢掉怀表跟帽子吧，那是护身符，有了它们才不会被石化。”

“啊？你在说什么呀，真复杂。”巴隆索搔了搔脑袋，“我怎么不懂？怀表那么贵重的古董我怎么可能丢掉。”

“看来你们也掌握了不少资料，先进去酒馆，再交换一下彼此调查到的吧。”船长说完打开了酒馆的后门，跟兽使、航海士一并走了进去。

“喂喂！”巴隆索惊恐地喊道，“别呀，别又进去呀！”说到这里，背后的土狼犬们纷纷向他扑了过来，无奈之下也只好冲了进去，把门锁了起来。

14. 海贼港湾

“这么说已经有三个同伴与两只口袋妖怪被石化了！”

“你冷静一下。”航海士呼了一口气。

“我没办法冷静，必须要去救他们。”巴隆索从口袋中翻出了在图书馆拿到的地图，“这里有标示你说的那个什么海贼的港湾。”

“什么？”航海士从他的手中接过了地图，大致地看了一下便递给了兽使，“你看下，和洞顶那个很像。”

兽使接过了地图仔细看了一下：“没错，但这里标示了海贼的港湾的所在地。奇怪，应该就在酒馆。”

“那入口一定是在这里的什么地方，很可能是机关。”

“这酒馆我们来过好几次了，就前后两个门。包括咱们出来时也只是在后院而已。”船长往周围看了看，“莫非这房子另有玄机，有通着什么港湾的地下道？”

“根据地牢的情况看来，极有可能。”

正说着窗外传来了一阵微小的叫声，船长跑到窗边竟见到了一阵白烟，她惊喜地将手伸进了白烟中，将荷叶蛙从里面抱了出来。

“荷叶蛙！”船长将它抱在了怀里，“你怎么到这里来了？”

“荷叶、荷叶！”一向爱跟船长撒娇的荷叶蛙从她的怀里跳到了地上，二话不说便向着后门的方向走去了。

“跟它去！”众人跟着荷叶蛙走出了酒馆。

一出来又见到了那些夜骷鬼与土狼犬，船长抛出了精灵球：“雷丘！”雷丘一出来便放出了强大的闪电将那些小鬼头们全部击落在地了。

巴隆索见状不禁称赞道：“真想不到船长的雷丘有这种能耐，不如我不要宝藏了，你把它送给我吧！”

荷叶蛙见状立即撞向了巴隆索的大腿，眼神中流露着一股严肃，又愤愤不平地叫了两声之后，转头跳进了刚刚船长二人躲避的酒桶内。

“喂！”巴隆索伸手抓它却没抓到。

“小火猴，跟过去。”船长抛出了精灵球，调皮的小火猴直接踩在了巴隆索的脑袋上，跺了两脚后跳进了酒桶里，想不到这酒桶里另有天地，借着它身上的火光可以看到，这看似只能容纳两个人的大酒桶的内侧居然开了一条通道。只是通道很窄，要跪着才能爬进去。

“好奇怪，刚刚我们都没看到！”巴隆索惊讶地说，“这通道是什么时候开的呀？”

“大概是荷叶蛙在里面把机关打开，才会出现的吧……”兽使道。

“别管了，大家都跟过来吧。”先是船长与巴隆索，紧接着是兽使与航海士，最后是耿鬼、雷丘与忍者蝉，大家一路跟着荷叶蛙与小火猴爬了进去……

大约爬了不到一分钟，背后便传来了犬吠声，没等众人回应过来是怎么回事，船长已经喊了一声：“雷丘，挡住！”



“在这里被攻击岂不是要被活活堵死？”航海士抛出了精灵球，“凶蜘蛛，把入口封锁住！”但凶蜘蛛已经来不及织网了，只见入口处出现了刺眼的光芒，金色的大狼犬与红色的夜行鬼已经追来了，紧跟着两只口袋妖怪的还有一只兰色的双弹瓦斯。

忍者蝉见到这只双弹瓦斯立刻向它飞冲过去，将它撞出了入口。

“忍者蝉？”兽使看到忍者蝉的举动立刻联想到了当初众人分开前的那股烟雾，以及它被什么东西撞到而改变了吹风方向的事情。

“这三只应该都是野狼船长的口袋妖怪，小心不要让它放毒！忍者蝉你守在最后，耿鬼，用念力把我们送出去！”耿鬼听令使出了念力，将众人纷纷控制了起来，然而始终还是人太多，它的意念力并没有那么强大，明显有些支撑不住。

“别折腾了，荷叶蛙、小火猴，你俩快点！”巴隆索催促道，“在这里堵着根本没办法反击嘛！”小火猴似乎被他这句话激怒了，它转过了脑袋踩着众人的身子冲到了队伍最后，向着大狼犬拳打脚踢起来。

大狼犬伸出爪子拨开了小火猴，深吸了一口气，一股破坏死光正在它的口中形成。

“不好！忍者蝉阻止它！”忍者蝉高速冲到了大狼犬跟前奋力撞了过去，大狼犬被迫停止了，而夜行鬼则冲了过来伸出大手，一把抓住了忍者蝉，紧接着眼睛里发出了一股催眠波，忍者蝉正好被击中，夜行鬼见状将睡着的忍者蝉向众人抛了过来。

“凶蜘蛛！”航海士喊了一声，凶蜘蛛立刻吐丝缠住了忍者蝉，跟着众人向前方冲去。

这时已经可以看到光亮了，荷叶蛙首先跳了出去，紧接着大家也跟着跳了出来。眼前的景象让众人吃了一惊，这里是一片满是小石子的海滩，海上的波浪很大。血红色的夜空，灰银色的星星，周围不时有冷风吹来，扑鼻而来的除了鱼腥味儿还有一股腐臭味儿。

“这里是海贼的港湾？”船长问道。

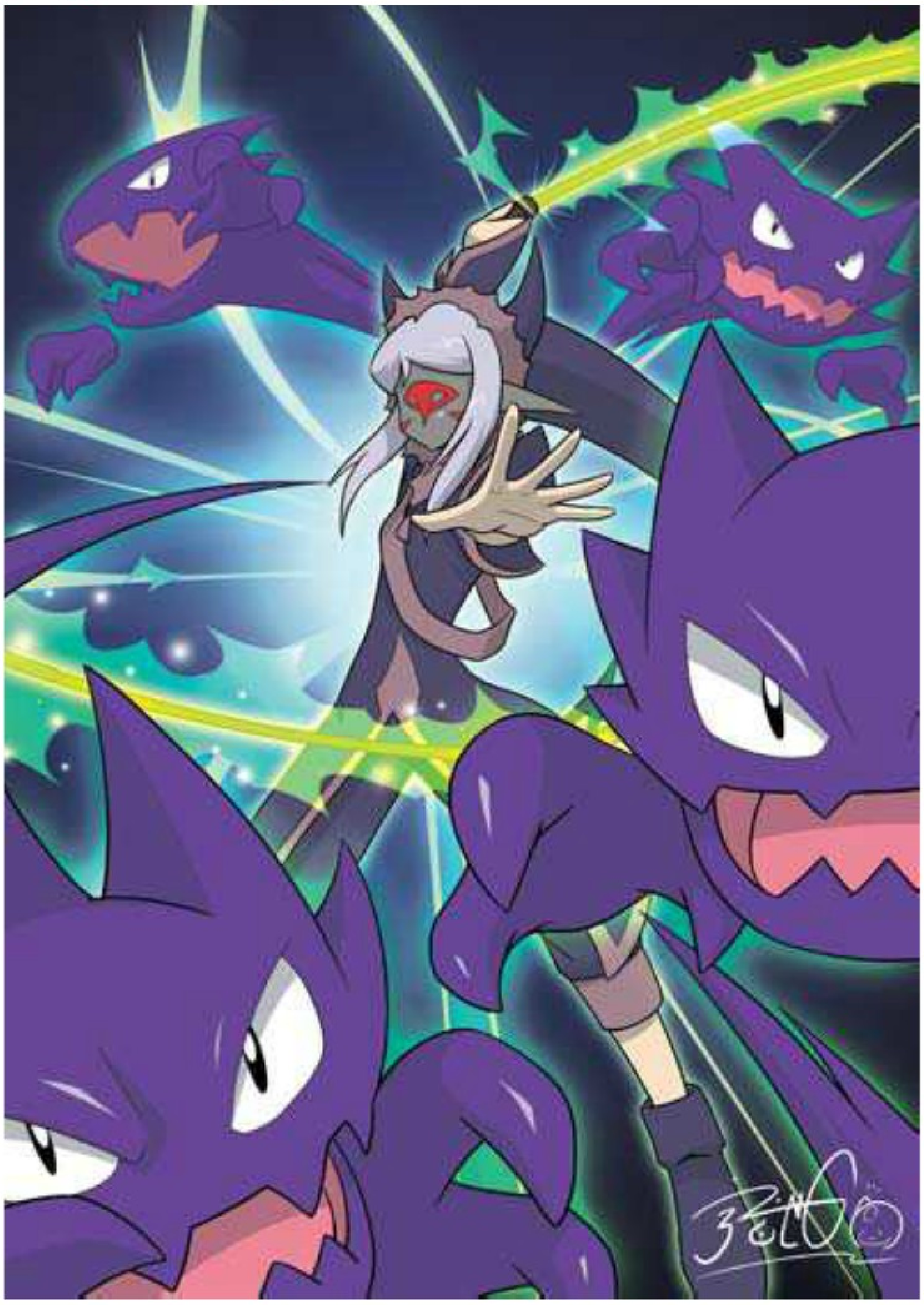
荷叶蛙摇摇头，咬住了船长的外套示意她继续往前走。

“等等。”船长抱起了荷叶蛙，“先把后面这三个东西解决了再说。”

正如她所说，闪光的大狼犬、夜行鬼和双弹瓦斯已经追过来了。

“真是麻烦，一口气解决掉就行了。召唤之术！”兽使将手掌打在地面，地上光芒四起，不一会儿便钻出来了六只鬼斯通。

“你真舍得呀，用这么强劲的法术。”



大的电流，这电流把地上的石子都震到四散。小火猴见状蹿到了船长的怀里，锤起了她，那意思好像是嫌船长没有命令自己攻击。

“你恨自己没这么厉害的本事吧？”巴隆索嘲笑道。

小火猴听到后立刻蹿到了地上，捡起一粒小石子抛向了巴隆索，正好打在他的肚子上。

“哎哟，痛死我了……”巴隆索捂着肚子坐在了地上，“痛死我了……”

小火猴坏笑了一声，连续抓起了地上的一堆小石子，一发发地抛向了双弹瓦斯，双弹瓦斯被小石子打的节节倒退，凶蜘蛛见状立刻吐丝将它缠了起来，小火猴立刻跃到半空，向着它飞踢一脚……转眼间夜行鬼、大狼犬与双弹瓦斯三只口袋妖怪都被打落到了一起。

兽使见状又挥舞出鞭子：

巴隆索惊讶地望着兽使说。

兽使举起另外一只手在半空中旋转了一周：“有那么多的人在等着我们，没时间开玩笑了。”他刚刚手指旋转过的地方出现了一个绿色的光芒并逐渐演变成了一个驯兽师所用的鞭子，“合击！”他握着鞭子挥向了夜行鬼，一声令下，那群鬼斯通纷纷冲向了夜行鬼，将它团团包围并开始了攻击……

“确实是没有时间了。雷丘，大狼犬就交给你了！”雷丘听令，狂吼了一声，它的身上爆出了一股电流，如幻影般冲向了大狼犬，大狼犬被这突如其来的攻击击个正着被弹向了旁边的峭壁上。雷丘虽得利却并未停止攻击，而是冲到了它的身边，将尾尖儿指向了它的身上，爆出了一股强

“围攻！”这次的威力比刚才更大，只见场内所有的口袋妖怪纷纷冲向了三只口袋妖怪，并各自发动起了攻击。一阵攻击过后，三只口袋妖怪终于昏死了过去。此时的兽使也累的气喘吁吁了。

“给你！”巴隆索从腰间的福袋里掏出了一个红色的小药瓶递给了他，“喝下去会补充不少体力的。顺便……”他又掏出了一个蓝色的小药瓶，抛向了那三只口袋妖怪。

“别……”兽使欲阻止，但却太迟了。

“轰”的一声，小药瓶产生了爆炸，待烟雾散去之后，三只口袋妖怪已经化为了三具白骨，喀拉两声散落在了地上。

“这蓝药水没这么大的威力，看来它们三个都是被复活的亡灵口袋妖怪。”航

海士往周围走了几步，细看了一下海滩的状况，“大家来看下，地上还有一些骨头，不知道是人类还是口袋妖怪的。”

“这个腐朽的海滩，不知道还有多少未知的危险在等着我们。”兽使将红药水喝了下去，“还有几瓶，给受伤的口袋妖怪们喝了吧。”

“不给了，就剩两个了！”巴隆索把福袋收入了腰间，“连船长的细胞十字都没喝哦！”

“但爆风鼠它们都受伤了，还有我们在路上收服的一些口袋妖怪。”

“细胞十字、爆风鼠还有路上收服的口袋妖怪，两瓶根本就不够喝的嘛！”

“你怎么这个关头还这么小气……”航海士念叨了一句。

“我是想留在危急关头再给它们喝，现在的话，我有更好的东西！”巴隆索向二人眨了眨眼，从腰间翻出了几根药草，“虽然有点苦，但吃下去的话会补充很多体力，分给大家吃吧！”

兽使接过药草，放出了电鳗王，这一下子可把众人给惊到了，这只电鳗王的个头也太大了一些，足足有普通电鳗王的三倍大。

“你们也出来吧！”航海士放出了大钢蛇与爆风鼠，两只口袋妖怪一见面竟然不由自主地怒视起了对方，爆风鼠更是口中冒烟，欲向大钢蛇喷火。而大钢蛇的尾间也冒起了白烟，似乎时刻要反击一样。航海士瞪了爆风鼠一眼，示意它不要乱来，爆风鼠立刻昂起了头，十分不屑地向半空喷了一点火，呼呼地叫了两声。



“你们找到太多伙伴了吧？”巴隆索一会儿摸摸大钢蛇，一会儿看看电鳗王，十分开心的样子，他从口袋里翻了又翻，最后给了两只口袋妖怪两份剩饭，“肚子饿的时候可以吃哦，不但能补充体力，还可以磨牙用，哈哈。”大钢蛇伏下脑子趴在了巴隆索的旁边露出了十分感谢的神情，巴隆索摸了摸它的头，也露出了笑容。

电鳗王将剩饭含在了嘴里，爬到了兽使的身边，挥舞了两下那巨大的爪子，似乎已经做好了迎战的准备。

众人站在了一起，望着前方那血红色的天空，心中都暗下了决心，一定要救回同伴！

未完待续



圈圈熊酒吧

文/斯潘达
编/马修

——冰海大帝 4

前情提要：波加接受了布林拉普的委托，与阿嘉、玛娜菲一同出发护送布林拉普主仆，同行的还有妄图蹭功劳的电飞鼠、土龙二人组。而我和小六尾则留在口袋乐园，与这里的主人小球獭奥沙以及他的探险队同伴们共同探险了一趟传说中的探宝探宝洞穴，历经千难万险好歹算活着出来了；而波加他们，又怎样了呢？

16 归乡之途

波加那一行，由于电飞鼠、土龙以及小火鸡阿嘉都不会游泳，便索性找了一艘经营水上运输的玛利鼠和利利鼠兄弟的船，沿河而上，一路继续北进，目的地就是布林拉普所说的还要往北去的雪崩山的都城，而为了给玛娜菲掩饰身分，他们给玛娜菲准备了三套外套，以在不同的天气下装扮成天气娃娃——这样一个幻之精灵到处逛难免会引起骚动。三天后，当他们碰到几个圆企鹅从水中忽然窜出要求排查时，布林拉普想到上次被同类们攻击，这次便装起糊涂来，自称和波加是兄弟，都是平民。



“你们是兄弟？”一个圆企鹅看看波加，又看看布林拉普，“长得怎么一点不像。”

土龙诺克悄悄问电飞鼠艾蒙：“他竟然能看出像不像？我连波加和那几个当兵的圆企鹅有啥区别都看不出来。”

艾蒙回答：“废话，因为你不是圆企鹅。你能分清你的父母兄弟姐妹吧？”

“当然。”

“非土龙类精灵就看不出来……”

这俩家伙正在小声贫嘴时，那边波加和布林拉普已经取得了卫兵的信任，放了这一众过去，而过了这个岗哨，他们便进入了雪崩山的疆界。此时，众精灵已经明显感觉到这里比口袋乐园和宿场町时还要凉不少，而船没行进多久，竟然再次出河入海，随着继续的北上，海面上也能看到越来越多浮着的冰块，而波加他们对气温的感觉，也已由凉变冷起来。船工利利鼠这时端来个火盆放在他们中间：“入了海便进了极地圈，就是寒带了，那位圆企鹅和小火鸡听口音应该是南边过来的，取取暖吧，就里的寒冷就算是能适应，差不多也得先冻感冒一场。”

“呵呵，其实也就跟你们这里比我们那算南方，去真正的热带雨林也得一个多月呢。”波加笑笑，“而且我以前也去过北极哦。”

“哦？看来你也是皇族了？”

“啥？为什么这么说？”波加觉得有趣就问利利鼠。

“小利你好好划船！那些事情我来告诉他们吧。”从穿舱内走出个中年的玛利鼠，看着比一般的同类要瘦些，但却非常结实，无疑就是这船的船长了。

玛利鼠船长很不客气地在围着火盆的我们中间挤了个位置：“企鹅本来应该是南极的精灵。后来一些不甘每天看着冰山和海水的企鹅们离开了南极，一路北行来到了热带，在经受了冬天短暂的温暖后，炎热潮湿的气候让他们无法忍受。虽然不打算回南极，但却也听说继续往北会有和南极同样的北极。于是他们一路来到这里。当时最大的一块陆地雪崩山被冰须熊们霸占，所有精灵都只能生活在其他的小块陆地甚至漂浮的冰块上。这些初生牛犊不怕死的企鹅们，在头领的带领下，用他们一路闯荡领悟的战术竟然把冰须熊们都打败了，赶出了雪崩山，并迎请其他被驱逐到小陆地和冰块的精灵们一同来雪崩山居住。众精灵被企鹅们的强大和爱心感动，推举他们的头领为雪崩山之王。而后雪崩山之王用仁爱让更多的精灵投奔于此，雪崩山之王所辖的疆域也不再限于雪崩山这块大陆地，企鹅大王和后代励精图治地经营，这里于是成为了拥有以雪崩山大陆为中心、众多海岛、浮冰、冰山、海域在内的极圈大帝国！”

玛利鼠船长说起这个非常骄傲，波加看了看布林拉普小声道：“祖上这么辉煌的事怎么没听你说过？”

“我哪还好意思提这些……再说了，我喜欢的是无拘无束到处旅游，帝国怎么样关我什么事？”

“怎么不关你事？帝国繁荣，你大



哥才能出得起钱供你到处游山玩水。不然的话你找个工坊当苦力，还有时间出去玩？”

“呃，好吧……”

对话声虽然小，但玛利鼠船长还是听到了些，斥责布林拉普：“看你的种类应该也是有皇族血统，怎么能说出这么不懂事的话出来？”

“这家伙是纨绔子弟，不用跟他生气。”波加赶紧赔笑。

玛利鼠船长又看看他们俩，长叹了一口气：“话说你们既然是皇族的，我这老百姓就跟你们打听一件事吧。”

“什么事？”布林拉普对自己的皇族身分毫不介意。

“最近冰须熊怎么频繁到访雪峰顶城，冰须熊们早在很早以前就被企鹅们赶出雪崩山了，现在又回来还是去我们雪崩山帝国的首府。到底有什么事啊？”

“啥？冰须熊来访？”听到玛利鼠船长的这句话，布林拉普大吃一惊，被波加悄悄捅了一下才反应过来。波加接过话道：“我们这种所谓的皇族也不过是当当皇宫守卫一类的杂兵，冰须熊到访那么大的事件怎么可能让我们这个级别的知道？”

“那，冰须熊们到底有没有去皇宫见波泰西陛下啊？”

“我说大叔啊。”布林拉普有些不耐烦了，“你看我们都从外地刚回来，这些事情肯定还没有您了解嘛。”

“呃，说得也是。”

17 雪山警卫

在第二天的傍晚，船终于地到达了目的地——雪崩山帝国的中心地带雪崩山，这块号称极圈内最大的陆地，是个不折不扣的山脉地形，被白雪覆盖的高矮不等的山峰彼此相连，众多精灵聚居的城镇便依山而建，蓝天下衬着碧海白云的雪山更是

壮观。而在岸边，一群猛犸猪正排成一列。

看到那些猛犸猪，波加不禁小小地惊了一下：“我记得在针叶山时听那里的精灵说，猛犸猪是你们雪崩山的军事统帅？”

“哈哈。也不都是。”布林拉普大笑，“那只是军队里的，还有那么一大帮在雪崩山搞运输呢，不问国事只管埋头赚钱，他们其实还是很会享受生活的。你看，他们后背都有专门的座位的。”

波加一看，果然每个猛犸猪背上都有块大木板，上面约有十多个小体型精灵的位置，此外还有三个中体型精灵的位置。

在布林拉普的带领下，一行按照猛犸猪们身边的路线牌，找到了去雪峰顶城的猛犸猪，此时位置已经不多，猛犸猪冲他们点点巨大的头打招呼，然后示意他们爬到他巨大的獠牙上，扬起头，布林拉普他们便顺势滑到了他的背上。大约又过了不到10分钟，又有两个雪松人坐上了这只猛犸猪背上的最后两个座位，猛犸猪告诉背上的精灵们扶稳后，便低下头，鼻子中哼了一声，撒腿便奔跑起来。出了运输站便是覆盖厚厚积雪的雪原，猛犸猪便飞驰在这雪原上，积雪如同灰尘般被掀起得很高，波加和艾蒙他们都是第一次见识了猛犸猪的速度，一开始还是一眼望不到头的白茫茫一片，不久就开始上坡而且坡势越来越陡，但猛犸猪依旧如履平地。

“真是强悍的种族啊。”波加感叹对小火鸡阿嘉道，“我记得我们队伍里有个小猪也进化成长毛猪了，不知道什么时候能进化成猛犸猪呢。”

“哈哈。”布林拉普笑了，“猛犸猪是雪地冰原的战士，只有在极地环境中才能将潜力如此发挥出来，等这个事情过了，可以把你队里的猛犸猪送来，在这里特训。”

“呵呵，那就先多谢啦！”

“哼，也得先把这坎平安过去再商量吧。”说话的电飞鼠艾蒙，这个家伙说得



酸溜溜的，波加听到这些，看看布林拉普笑笑，摇摇头，便不说话了。

大概两个半小时后，猛犸猪奔跑到了山顶，而雪山顶上一座依山而建的宏伟城堡，赫然出现在眼前。到城堡门前，猛犸猪停了下来，对我们说：“外来者进入城堡要办入城手续，我只能送各位到这里了，请下吧。”

“你怎么知道我们是外来的？”布林拉普问，“我不止一次乘坐你们猛犸猪大巴的。”

“王子你当然不是，但那个圆企鹅和电飞鼠，明显不是我们雪崩山的口音啊。”猛犸猪态度很和气。布林拉普暗自吐吐舌头，原来自己早被猛犸猪给认出来了。



把守城门的是几个双贝海獭，看着和福特玛尔差不多，但态度上明显更横，在看了布林拉普的证件后，先欠身施礼，当布林拉普说波加、阿嘉、玛娜菲、艾蒙和诺克都是他的朋友，这才似乎打消了疑虑，不过又去另一边，和其他双贝海獭嘟哝些什么，又不时往布林拉普这看看。半晌才过来，再次跟布林拉普施礼：“王子殿下，请进城吧。不过现在天快黑了，去皇宫应该来不及了，进城后赶紧就近找个旅店住下吧。”

“哦？皇宫距离这里也就半个小时多的路程，我们直接过去就好了。”

“王子殿下！”那个双贝海獭守卫欲言又止，最终还是说了出来，“现在……雪峰顶城实行宵禁。”

“宵禁？”布林拉普皱皱眉，“我上次回来，还没入国境就被一帮圆企鹅给攻击；这次算混进国境，可是雪峰顶城又宵禁，清平盛世，搞什么宵禁……”

“对不起殿下，我们也只是听到命令，原因也不清楚。”说罢看看布林拉普，“天已经开始黑下来了，距离宵禁时间也越来越近。皇宫给出的宵禁令是但有违者不论出身地位皆杀无赦。所以几位赶紧去找店住下，我们这里也要准备关城门了。”

“既然这样，那告辞了，几位辛苦。”

天色越来越暗，不知何时鹅毛大雪也飘落起来，宽阔的街上冷冷清清，少有的几只精灵匆匆地在找能落脚投宿的地方，而作为值夜警察部队的狃拉们正成群出动，一边用障碍和锁链封锁街道，一边催促尚未找到店的精灵们赶快找地方。当一个粗暴的狃拉对布林拉普等粗暴地吼着“不想找死赶快找地方给爷消失”时，双贝海獭福特玛尔终于忍不住火了，抽出两把贝壳剑拿在手里，指着那个狃拉道：“你知不知道在和谁说话？这是布林拉普

王子！”

“你们不知道禁令么？皇帝陛下的宵禁令上写得清清楚楚：就算陛下自己违反宵禁令，都可以杀无赦，何况这个王子？”这个狃拉一边说着一边已经在活动又大又尖锐的利爪了。

“你们这些家伙要谋害王子的话，先来问问我们这些王子近卫军！”原本胆小的电飞鼠艾蒙预估了一下，觉得己方战斗力不错又有雪崩山王子做后台，便不放过这个浑水摸鱼的机会，全身冒起电火花站了出来。

“哟呵，王子殿下已然有近卫军了？”那个狃拉冷笑一声，把二指放在嘴下打了个尖锐的口哨，口哨声过，灵巧的狃拉们迅速地在一片大雪中聚集过来，其中还有个进化后的高大强壮的玛狃拉，应该就是他们的队长了。

那个玛狃拉先对着部下们向下摆摆手，各个蓄势待发准备战斗的狃拉们便都收回了架势，接着他来到电飞鼠面前，完全无视电飞鼠身上噼里啪啦的电流，道：“你是王子的近卫军？听口音，是宿场町的吧。”

说罢又对布林拉普欠了欠身施礼：“雪峰顶城警队队长门罗，参见王子殿下。”

“警队？没印象我们雪崩山设过警队啊。”布林拉普听了一皱眉。

“哦，是在王子殿下出游时候设立的，也没多久，在下也是刚被提拔。王子殿下不认识在下并不意外。”

“那好，既然你认得我，那就麻烦带路，把我们护送到皇宫去吧。”

“王子殿下请恕在下抗命，皇帝陛下已经颁布宵禁令，天黑之后除非皇室特别签发的夜行牌，否则游荡在街上的精灵不论地位阶层种类，均立即处死。”说罢掏出块金属牌，“这就是皇室签发的夜行牌。殿下回皇宫后可找皇帝陛下要几块，我们自不会管，但是在回到皇室前，还请王子殿下及各位近卫军先找个旅店委屈一晚。”



“我刚才问了一圈，没有一个旅店有空位了……”

“那就交给在下好了。”说罢玛狃拉门罗喊来一开始拦住波加他们的狃拉，嘱咐了几句，不一会，那个狃拉三窜两跳地回来了，跟玛狃拉小声低估些话后，对布林拉普说：“给王子殿下及各位战士找到地方了，跟我走吧。”

雪峰顶城是雪崩山帝国的都城，依山而建，所以波加一行跟随那个狃拉行走，其实也都是在爬坡。狃拉在这种已经落了一层雪的坡地上的行走非常敏捷，布林拉普和福特玛尔因为从小在这里长大也不算困难，倒是波加、阿嘉、艾蒙和诺克这四个小个子跟着实在是费劲，以至于狃拉和金顶企鹅主仆不得不经常停下来等他们四个。

终于来到了旅店，这间旅店的有趣之处在于店里从前台到服务员清一色是黑

头黑脸的矮子，但好像还罩个大帽子似的精灵，是雪侏儒。狃拉问布林拉普一简单的事情后，就跟去吧台的雪侏儒说了几句后，那个雪侏儒便朝布林拉普一行走来，先冲布林拉普施个礼："参见王子殿下，我是雪女客店的店主雅子，请问殿下需要几个房间？"

"我和福特玛尔一间，波加他们三个一间，艾蒙和诺克也开一间，总共三个房间吧。"布林拉普翻眼睛算算，他倒不担心没有房间。

"那几位需要多等些时间，因为常用的客房早就满了，我让店员给几位收拾出三个放旧物的房间吧，放心，环境设施都没得说，只是各位要多等会。"

"没问题，正好我们先在客厅先吃晚饭。"

"好的，王子殿下和各位要吃点什么……"

18 宵禁令

不消片刻，酒菜上来了，而布林拉普和波加、艾蒙等，一边围着桌子吃喝，一边看着外面的大雪和被狃拉警察们催促着找投宿地的精灵们。

夜幕正在降临，店里却没有点灯，以至于波加和布林拉普他们都觉得有些闷，于是便喊来了一个雪侏儒店员："喂，这位小老弟，去把灯点上，不必这么省电吧。"

"这位大爷，您是警察带来安排的贵宾，难道你不知道宵禁？宵禁了一个是不准晚上外出，一个是晚上不准点灯。"

"这什么缺心眼的宵禁令啊，灯不让晚上点难道还白天点么？"电飞鼠艾蒙首先抗议，然后对布林拉普道，"明天得好好问问你那当皇帝的哥哥，这么没脑子的命令怎么签发的？"

感受到福特玛尔要拔贝壳剑，布林拉普轻轻用腿碰碰他示意他冷静。波加对艾蒙道："问不问什么和你我有关系么？我们是探险队，我们的任务是平安护送布林拉普殿下主仆到达王宫，不是管人家国家人家城市有了什么命令。这个，是我们探险队、救助队接任务时的基本准则吧。"

"你不要用这种态度跟我说话！"电飞鼠艾蒙再次被冲到了肺管子，拍桌而起，"不要以为你有很大的探险队就可以随便教训别人，告诉你，我要不因为有这么个笨蛋同伴拖后腿，我现在的规模不说比你大也会超过奥沙那小子……"

"你有完没完？"一旁的土龙诺克



也不甘心被指责，"每次你去找委托都去找高难度上位的，根本不懂脚踏实地还怪我？我不是拖后腿么，那我现在就走，你放开手脚，海阔天空地大干一番吧！"

诺克说罢将杯子重重放在桌上，就要奔门外走，阿嘉赶紧阻拦："喂，这是雪崩山的山顶，你要去哪……"但根本拦不住，土龙转眼爬到了门口。然而刚推开门，就被几个狃拉用爪子逼着脑门退回来了，粗暴地冲土龙吼道："找死么？不知道宵禁令么？"

"哎呀呀几位警官，他是好心来给几位开门的。"雅子赶紧跑过来打圆场，

“他是听到几位警官脚步声就跑出来献殷勤……”

“是么？”为首的狃拉阴阳怪气地瞥了一眼雅子又把爪钩抵住土龙诺克的脑门，“我们的脚步声，就这么大？连你这耳朵都看不见的东西也能听见？”

“呃，不是他听见，是我听见让他开门的。”电飞鼠纵深跳起滑翔过来，陪着笑慢慢移开狃拉的钩爪，“我的耳朵大，呵呵，你看……”

“拿大爷当傻子耍是吧？”这个狃拉猛地一爪劈向艾蒙，被艾蒙闪过，但接着又跟上一爪。

“混账东西！”桌子被猛的拍响了，是福特玛尔，他骂了一句拔出两把贝壳剑从座位上跃了出来，一把剑格住了狃拉的爪，另一把剑逼在为首狃拉的喉咙上，与此同时，又有几只狃拉窜上来把爪尖逼到了福特玛尔的咽喉和心口上。

“你动手啊，大家都一条命，看谁的命更值钱！”那个猖狂的狃拉一点没有因为脖子被剑逼住而妥协的意思，“能跟堂堂的海獭家族长子一同去基拉帝纳大神那报道，我这个贱民出身的小警察死而无憾！”

“都住手吧，好吗？”说话的是布林拉普，他缓缓站起身踱步过来，“福特玛尔，你先把剑收起。几位警官也看在我这个雪崩山王子的份上，放过我的贴身侍卫。”

“是，王子殿下！”带队的狃拉认得布林拉普，收回钩爪带众手下施礼，“我们也是来执行公务，请恕打扰。”说罢对着门外大喊：“把没找到地方的都带进来吧！”

在众狃拉的推推搡搡中，各种各样的精灵被押进了大厅，为首的狃拉大摇大摆地对雅子道：“雅子小姐，这宵禁以来的规矩你也知道，有实在找不到住处的精灵，我们就给分派到各个旅店中。他们不会占你的客房，你给在客厅打好地铺即可。”

“可是警官，我这厅里也得做生意……”

“做生意？当宵禁令是废纸么？天黑了不让掌灯就是为了防止这些刁民密谋不轨！这厅里还聚集这么多其他精灵干什么？还不让他们滚回客房……”当他下意识地瞥了眼福特玛尔见他的两把贝壳剑又紧握在手中恶狠狠瞪着他时，语气放缓了些：“当然，王子殿下是例外的……”

布林拉普过来拍拍这么玛狃拉的肩：“我问你，你们被编入警队时，有没有被告知过你们的职责？”

“有，我们的任务是维持雪峰顶城的治安，严防任何刁民作乱！”

“刁民？你口中的刁民，是这些世代居住建设雪峰顶城的精灵同胞们，还是那些繁荣了我们雪崩山而不辞劳苦来此贩运各种物品的客商们？雪崩山帝国立国三百年，所有的精灵、包括你们狃拉种族，从来就没发生过住民暴动的事，怎么成立了你们这支警队，雪崩山就会冒出了这么多危险的刁民？”

“报告殿下，我们也是奉命行事。”

“好，既然你们顶着警察这个名声，



那我就告诉你，我和福特玛尔游历过众多国度，无论是人类社会还是精灵族群，警察都是保护治内的守法精灵。”说罢扫了一圈拉狃拉们，“而你们，却把这里本该由你们保护的精灵都当做贼来防。你们这群家伙还真不如解散掉……”

带头的狃拉领着部下低头听着布林拉普的教训，待他说累了，便问：“殿下还有何吩咐，如果没有我们还要出去巡逻。”

此时旅店的厅里已经乱成一片，有聊天的，有破口大骂的，有说笑的，更有宝宝精灵们的哇哇哭声和嬉闹声……一些原本还赖在厅里喝酒的精灵们被吵得无可奈何只好回到楼上客房内，而布林拉普在听到狃拉的问话后便说：“给这些精灵好好找住宿的地方吧，这冰天雪地的睡客厅地板上会落下病的……”

“落下病也比丢了命强啊。”狃拉队长很无奈地指指外面，“现在天已经完全黑了，如果他们在天亮前走到街上，会被立即处死。王子殿下应该已经看过宵禁令吧。”

“好吧……”

狃拉们转身告辞离开，布林拉普摇摇头：“真是莫名其妙……”正嘟哝着，忽然发现被警队押进来的那些平民和客商们已经围了过来，一个白海狮二话不说打来一束冷冻光线正中布林拉普的面门，骂道：“你们皇室没事折腾什么宵禁令，我老公昨天晚上就因为回家晚被警队杀了不说，还把我们的房子也没收了，现在又把我这无依无靠的孤老婆子赶到这，你们这是在作死啊！”



“就是，以前从来没搞什么宵禁，雪峰顶城从来都太太平平，安排一堆精灵专门欺负平民还搞什么宵禁令，别以为你们企鹅家族统治雪崩山三百年就可以为所欲为……”

很显然，暴露了身分的布林拉普成为了皇室的替罪羊，大家用各种恶毒的语言咒骂着布林拉普以及他的哥哥波泰西王还有雪崩山帝国。福特玛尔叹了口气，再次抽出贝壳剑跳到布林拉普面前，用两个贝壳来为布林拉普阻挡各种攻击，与此同时，波加也跳过来，使出漩涡技能，把各种攻击彻底化解掉。电飞鼠艾蒙最后反应过来，跳起来滑翔到波加面前就要使用电击，被福特玛尔一脚踢个趔趄：“你要干嘛？还嫌不够乱是不是？”艾蒙起身愤怒地看了看福特玛尔，没说什么，躲到漩涡屏障的后面。布林拉普就在这屏障后面喊话道：“各位各位，请冷静，我也是刚从外面游历归来，对于这个宵禁令我和我的同伴们也都是受害者。大家请冷静，明天我自会找我的皇兄把这个禁令给废止……”

“别听他胡说！”一个义愤填膺的球海豹一个冰球打到布林拉普的脸上打断了他的话，“过了今晚明天去皇宫你拿了夜行牌，晚上随便逛，那些警察也直接当你的保镖了……”

“你认为王子殿下现在就没有保镖？”电飞鼠再次跳了出来。

“你要不要试试？”一个小拳石滚了出来，“单挑么？”

“……”电飞鼠很无语，但很快又来了劲头，“不是想闹么？我现在就开门，让狃拉警察们进来保护王子殿下？”说罢窜到门口又要去开门，店主雅子见状立刻拦住了他：“能不能都别折腾了！”

雅子将电飞鼠拉回来，到那些被强

塞进来的平民和行商面前，一字一句道：“今天大家能聚在我这雪女客店也算是缘分，但我希望大家都和平共处，如果谁再找事，我出去喊警察带走！你们能在我这过夜并不是我好心想收留谁，在我这闹事可是非常充分的驱逐理由，到时候狃拉们是给你们带到另找地方还是大街上就地处决，那就看你们的运气了。”

被狃拉们带进来的那一众精灵们看看雅子，又面面相觑一番，便陆陆续续跟着雪侏儒店员去客厅中间打地铺去了，接着雅子告诉布林拉普：“三间客房都已经收拾出来了，跟我上楼吧。”

19 刺客

上楼时气氛很闷，波加于是先打破了尴尬，似乎在自言自语：“这果然是到寒带了啊，竟然有专门的雪侏儒开的店。”

布林拉普笑笑问雅子：“雅子小姐和这些雪侏儒们应该不是我们雪崩山的本地住民吧，在我小时候并没印象国境内有雪侏儒这种精灵。”

“我们其实是大水晶道雪女的后裔……”

“噗哈哈哈哈。”布林拉普这个没心没肺的家伙没憋住笑，“雅子小姐请恕我直言，您这身材和相貌，无论如何我没法和大水晶道那些迷人的雪女们联系起来……”

“布林拉普先生，雪女真的是雪侏儒进化来的……只需要用到觉醒石即可。”阿嘉回答。



“哦？还有这事？我倒知道雪侏儒们会进化成个大脑袋般的巨头冰怪。”

“那等着瞧吧，等雅子小姐进化成了雪女，到时候吓死你！”

“呵呵。”雅子无奈地笑笑，“觉醒石那种东西可不是我们能得到的，说实话从离开大水晶道，我们这些雌性雪侏儒基本就都等于放弃了进化成雪女的念想。”

“那当初为什么要离开大水晶道呢？”

“这个说来话就长了，还是等以后有机会再讲给各位听吧。”说话时一行已经来到了二楼的走廊尽头，雅子指指尽头的三个房间，“这三间就是王子殿下和几位勇士的，都早点休息吧。”

“那告辞了，雅子小姐。”

进了房间，玛娜菲和小火鸡阿嘉很快睡着了，圆企鹅波加则习惯了晚睡，便起床来到走廊——出了客房就可以通过走廊的窗子看外面，看什么呢？看飘雪吧，尽管整个雪峰顶城由于宵禁而不准点灯，但大雪覆盖了整座城因此外面倒也不那么暗，毕竟在这座城的最高位置的瞭望台，还是有惟一的光源的。

此时外面的街道已经空空荡荡，看起来像是座死城，偶尔有些步履轻巧的狃拉巡警走过留下浅浅的脚印，也很快再被大雪盖上。看下雪，似乎是波加这个夜猫子打发半夜睡觉时间到来前的惟一事情了……

“波加你也没睡啊。”后面淡淡的一句问候吓了波加一跳，回头看，竟然是金顶企鹅布林拉普王子，他似乎忘了之前在客厅里与平民们的不快，恢复了大大咧咧的样子，用翅膀拍拍波加的头：“看来失眠是我们企鹅的通病啊。”

“我自己的习惯还差不多。哎布林拉普，我记得你睡得挺早啊。”

“睡不着啊……得了，正好你也在，咱们聊天吧！”

“好啊，那说说殿下你吧。”波加一脸淡然地看着外面的飘雪一边说，“我们这次入境很轻松，但听说你上次入境时被打了，殿下能不能告诉我，你上次入境时是怎么被那么一帮没脑子的卫兵给攻击的？”

布林拉普也看起外面的飘雪：“他们

盘查的时候，我说我是雪崩山的王子，让他们闪开。”

“然后呢？”

“然后他们就一拥而上揍我，说我竟敢冒充王子。”

“你不是有你大哥给你发的王室金牌做身分证明么。”

“是啊，等我亮出来，没想到他们打得更狠了。”

“哈哈，怎么做都不是，只打你就没说什么？”

“让我滚越远越好——说这是我的大哥波泰西王的口谕。不然我怎么找上你们来保护我去王宫问下大哥到底是怎么回事。”

“问了又能怎样？”

“搞明白真相呗，如果仅仅是那帮丘八闹事，那就查出是谁；如果是老哥看我不爽，那我就彻底远走他乡好了。”

波加笑了笑：“别告诉我你这次拉上我还有艾蒙他们，仅仅是为了亲耳听到你老哥说驱赶你的话？”

“当然不是。”布林拉普恢复了严肃而忧郁的表情，“我们企鹅的习惯是用肚皮在冰面雪地上滑，所以起码在雪峰顶城，大多数企鹅们、包括我的皇帝老哥，驱赶其他精灵时的问候是滑开而不是滚



开，所以我觉得那个所谓皇兄的口谕其实是假的。要么是有精灵私用皇帝专用的丘雷姆印，要么是老哥自己被异族的给控制了。这，才是我带你们来的真正原因。”

“你还真细心……”

“呵呵，波泰西毕竟是我亲哥哥嘛。不过从加这么一帮防民甚于防川的警队来看，我觉得皇宫势力被其他异族操纵的可能性更大。要知道，以我老哥的智商，绝对不会想到设立警队、搞宵禁这些乱七八糟的东西的。”

“那，祝你老哥平安无事咯……”

正说着，布林拉普的房间内忽然传来一声刺耳的咔嚓声，接着便传来了打斗声。阿嘉和玛娜菲、艾蒙和诺克也都醒了过来，冲出来打算保护布林拉普，却见布林拉普和波加在走廊里毫发无伤，这才放了心，然后一起奔布林拉普的房间而去。

房间里，布林拉普的铺位旁边一个和布林拉普脑袋差不多大的木头首级被砍下，而听到声音一跃而起的双贝海獭福特玛尔正和一个用黑布包裹全身的精灵打成一团，但那个一身黑的家伙明显强于福特玛尔，不消两回合，福特玛尔便被逼到了墙角。

“玛娜菲，到了我们大显身手的时候了，快对着那个黑衣刺客使用超能力，给福特玛尔解围。”阿嘉对玛娜菲提出了建议。玛娜菲便立刻使用出了超能力，然而强大的超能力尽管足以移动房间内的家具摆设，但对于黑衣刺客本身却是毫无作用……阿嘉见没有作用，索性一柱火焰放射射过去，那个黑衣刺客便被燎得大叫一声，福特玛尔趁机推开黑衣刺客将其推个跟头后，跳起来抡两把贝壳剑便砍了过来。黑衣刺客就地翻滚躲开这一击后逃到走廊，冲破刚才波加和福特玛尔他们站着聊天的走廊玻璃后，三蹦两跳，消失在了茫茫的雪夜之中。

未完待续

光盘导视

一、《口袋妖怪 X·Y》预告片（3）

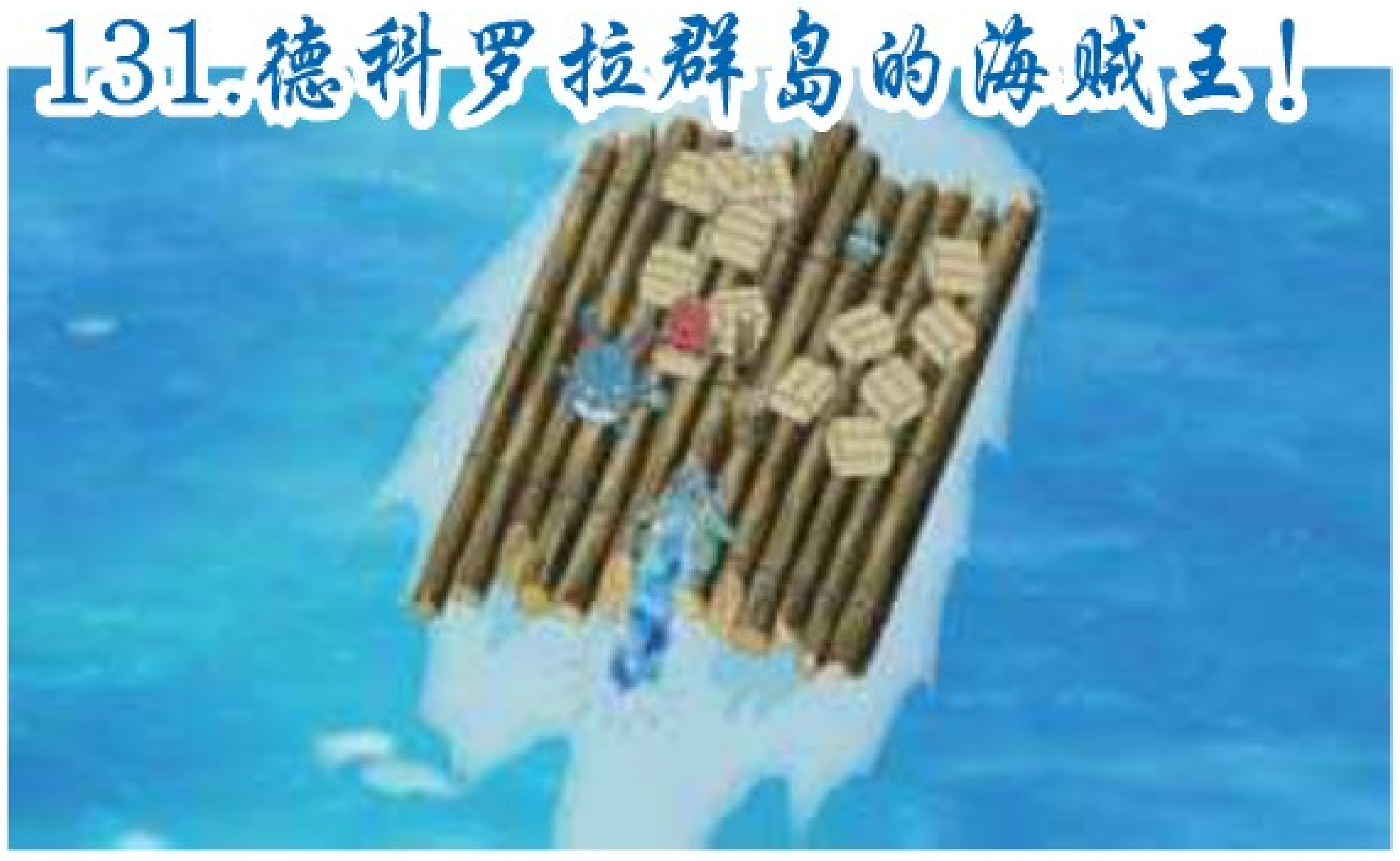


二、宠物小精灵BW（第二季）

130.洛托姆VS大木博士！



131.德科罗拉群岛的海贼王！



132.小智与巴大蝴！直到再会的那天！



133.小智与艾莉丝绝交？离别的直道！



三、宠物小精灵AG

6.火箭队！以疯狂乱抓来告别！



菜单乐曲：算木镇
（口袋妖怪 黑2·白2）

口袋玩家

创刊合作论坛：口袋妖怪525



合作字幕组：神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



《口袋玩家》68辑读者调查表

姓名________ 昵称________ 年龄________ 性别________ 职业________

Email________________QQ________

地址____省________市（县）________区________

邮编________ 联系电话________

爱好________________

自画像

☐**我愿意公开QQ**

你最喜欢《口袋妖怪》的

☐游戏 ☐动画 ☐漫画 ☐周边 ☐其他______

你正在玩的《口袋妖怪》是

☐正统系列 ☐口袋迷宫 ☐口袋突击队 ☐口袋大乱斗 ☐口袋信长 ☐PC对战软件
☐其他______

本辑你最喜欢的内容：________________

原因：________________

本辑你最不喜欢的内容：________________

原因：________________

你对本辑的栏目构成满意吗？

☐满意 ☐一般 ☐不满意

除了《口袋玩家》，你近期还买了其他什么游戏动漫杂志？________

____

你购买《口袋玩家》是

☐每辑必买 ☐有选择地购买 ☐刚刚购买

《口袋玩家》上市日期后多久你能买到?

□当天 □一周左右 □一个月左右 □更长时间 □其他________

你本辑的《口袋玩家》的印刷装订质量

□正常 □重影 □图片灰黑 □页未裁开 □掉页 □其他________

你对《口袋玩家VOL.68》DVD的内容

□满意 □一般 □不满意

本辑的DVD动画有什么问题?

□没问题 □有点卡 □读不出来 □声音和动画对不上 □字幕显示不出来 □其他________

游戏的初始精灵，即门前狗、路边鸟，你最喜欢哪个？说说原因。

____

____

本辑的赠品怎么样？也请说说你对赠品的意见和建议

____

____

你对《口袋玩家》的意见和建议

____

____

你想在“精灵中心”对小编讲的话，或说说趣事（如不够请附纸）

____

____

《口袋玩家》68辑大抽奖

只要在2013年9月20日前（以邮戳时间为准）将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。 您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在70辑公布。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
掌机王荣誉出品

POKÉMON

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元